12/94 CYBERMEDIA IRON HELIX – SOULSTAR – CHAOS CONTROL öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,- DM 5,90

MANIAC

SPIELE OHNE KOMPROMISSE

Software für Nintendos Ultra 64!
Cruis'n USA

Fantastisches Trio

80% Illusion of Gaia
90% Final Fantasy 3
86% Secret of Mana

Stiftung Spieletest

55 x brandneu

für Mega Drive und Super Nintendo

Hollywood trifft Silicon Valley

Interactive Movies

Spiel, Spaß und Dramatik auf CD-ROM

Donkey Kong Country

Wer tobt mit Nintendo durch den Dschungel?

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

Sagt Robert Zengerle, Redakteur Video Games

EARTHWORM JIM™











FREI FÜR ALLE ALTERSKLASSEN

Bei den Videospielen geht's hart zur Sache: Die Industrie grübelt seit Jahren über eine freiwillige Selbstkontrolle (und hat sich freilich noch auf nix geeinigt), die BPS setzt wahllos besonders populäre Software auf den Index (und hebt sie damit in den Kult-Himmel). Der Presse ist eh' schon alles egal.

Haben wir's halt gemacht: Ab dieser Ausgabe kennzeichnen wir alle Videospiele mit einer Altersfreigabe, klar & deutlich, ab 6 oder 12, 16 oder 18. Sowohl die Komplexität eines Spiels als auch die inhaltliche Ausrichtung werden in die MAN!AC-Altersempfehlung miteinbezogen. Spielt das bunte Comic-Treiben harmlos auf der Kleintierfarm oder metzelt sich der Spieler schon im zweiten Level über ein Schlachtfeld? Denn nicht jedes der amerikanischen oder japanischen Spiele, die über vielfältige Vertriebskanäle in unsere Kaufhäuser purzeln, ist für alle Altersgruppen gemacht.

Doch noch etwas ist neu an dieser MAN!AC: Um die Desertation unseres Redaktions-Allrounders Ingo wettzumachen, müssen wir mindestens ein Dutzend Leute einstellen. Im letzten Monat haben wir damit begonnen. Neben Robert Bannert, der ab MAN!AC 1/95 die In-House-Crew verstärkt, wird auch Armin Medic, Herausgeber des schweizer Fanzine Game'o'Holic, für uns tätig. Statt einer schriftlichen Bewerbung schickte Armin uns ein Videogramm. Das Tape enthält 110 Interview-Minuten mit dem unwillig in der MAN!AC blätternden Alien-Erfinder H. R. Giger und endet in schamloser Selbstdarstellung. Armin Medic als Gastgeber einer rauschenden Teenie-Fete – naja, das kann man gerade noch so gelten lassen. Das Feiern werden wir dem Schweizer noch abgewöhnen, das Spielen, Recherchieren und Schreiben wird er fortführen – ab jetzt in Diensten von Cybermedia. Weitere Bewerbungen – diesmal aber aussagekräftig UND schriftlich – an die Verlagsadresse.

MAN!AC EMPFIEHLT:









Kinderliebe Grafik, unbedenkliches Weltbild und frustfreies Spielprinzip: Nintendos Donkey Kong Country wird mit einer "Ab 6"-Empfehlung für alle Altersklassen freigegeben.

Laser-haltige Action in abstrakter Zukunftskulisse: Science-fiction-Spiele wie Konamis Probotector sind nach unserer Ansicht für Spieler ab 12 Jahren geeignet.

Cyberpunks, komplexe Handlung und teils deutliche Gewaltdarstellungen: Philips englische Version von Burn: Cycle empfehlen wir für Spieler ab 16.

Harte Typen, keine Gnade: Nur exzessives Blutvergießen führt bei Way of the Warrior zum Erfolg – ein klarer Fall für eine "Ab 18"-Empfehlung.



MAN!AC

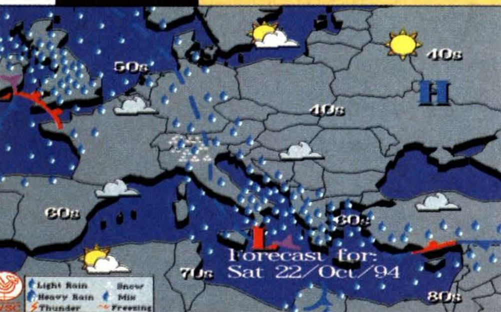




6 Der Affe ist los: Donkey Kong und Sidekick Diddy schwingen sich zum grafisch besten 16-Bit-Spiel aller Zeiten auf.



14 Grafik-Power aus Frankreich: MAN!AC zeigt erste Bilder von Infogrames' Action-Inferno "Chaos Control" auf CDi.



92 Wetterbericht aus dem Cyberspace: Mit Eröffnung der eWorld lädt Apple in den komfortabelsten Online-Dienst ein.



52 Nicht zu bremsen: Sonic & Knuckles rollen im gleichnamigen Spiel alte und neue Pop-Art-Welten auf.

NEWS

IMPORT-TESTS



Battletech



Final Fantasy 3



Illusion of Gaia



Samurai Spirits



Sherlock Holmes



Yuyu Hakashu

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS



68 Alien vs. Predator


40 Animaniacs


40 Animaniacs


48 Batman & Robin



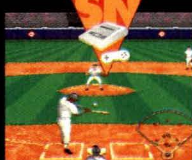
78 Burn: Cycle


80 Dino Dini's Soccer



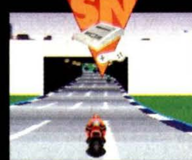
77 Double Dragon 5


69 Ecco 2


71 ESPN Baseball



70 FIFA '95


71 Full Throttle Racing


67 Generations Lost


85 Ghoul Patrol


63 Gunship


92 Hurricanes


66 Iron Helix


86 Kawasaki Superbikes


81 Lamborghini American Chall.


84 Lawnmower Man


49 Legend


42 Lemmings 2


94 Mickey Mania


94 Mickey Mania


62 Micro Machines 2


64 Nigel Mansell Indycar


54 Pac in Time


73 Pitfall


74 Powerdrive


76 Psycho Pinball


44 Red Zone


82 Second Samurai


74 Secret of Mana


93 Shaq Fu


63 Soccer Kid


52 Sonic & Knuckles


88 Soulstar


95 Street Hoop


50 Street Racer


56 Tiny Toons: Wacky Sports


81 Val d'Isere Championship


90 Virtual Bart


84 Vortex

Kong

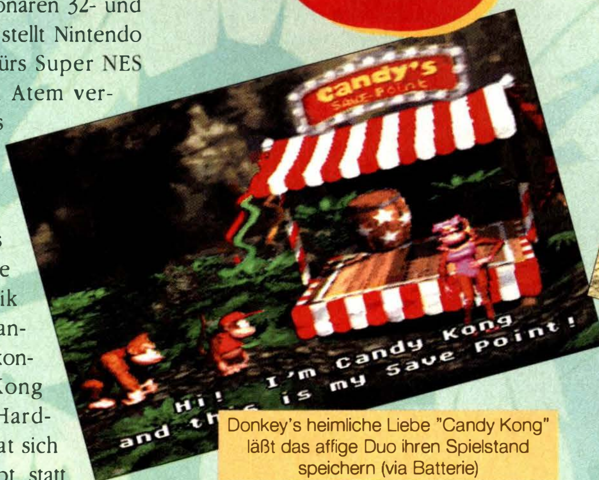
Zurück in die Zukunft: Nintendos erstes 32-MBit-Modul beschert uns das Comeback eines altgedienten Spielehelden. "Donkey Kong Country" schlägt ein neues Kapitel im 16-Bit-Zeitalter auf.

Zu einer Zeit, in der sich Spieler, Journalisten und Industrie-Vertreter die Finger nach revolutionären 32- und 64-Bit-Konsolen lecken, stellt Nintendo ein neuartiges Modul fürs Super NES vor, das uns allen den Atem verschlägt. Dabei ist das Adjektiv "neuartig" eigentlich falsch: Im Gegensatz zu Nintendos "Starwing" oder Segas "Virtua Racing", die ihre außergewöhnliche Optik einem Zusatzchip verdanken, klotzt das grafisch konkurrenzlose "Donkey Kong Country" mit keinerlei Hardware-Tricks. Nintendo hat sich lediglich den Spaß erlaubt, statt den mittlerweile üblichen 16 MBit ROM-Speicher 32 MBit auf die Cartridge zu packen. Und das Ergebnis gibt der ambitionierten japanisch-englischen Co-Produktion recht.

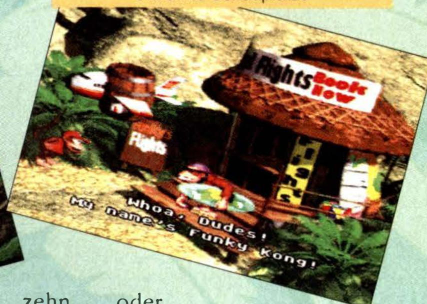
Apropos Co-Produktion: Werden die High-End-Titel von Nintendo normalerweise vor Ort in Japan inszeniert, mischt diesmal der englische Entwickler Rare mit. In Zusammenarbeit mit den altgedienten Spiele-Erfindern von der Insel (Rare begann als Software-Produzent von Sinclair-Computerspielen, orientierte sich aber frühzeitig an japanischen Konsolen) entschied sich Nintendo dafür, den Superhelden-Oldie Donkey Kong zu reaktivieren.

Wer detailliert über die Historie von Donkey Kong informiert werden will, liest unseren "Hero"-Artikel in der MAN!AC 9/94. Auf Seite 70 präsentieren wir nicht nur alle Kong-Spiele in zeitlich korrekter Reihenfolge, sondern erklären die ursprüngliche Intention seines Erfinders Shigeru Miyamoto.





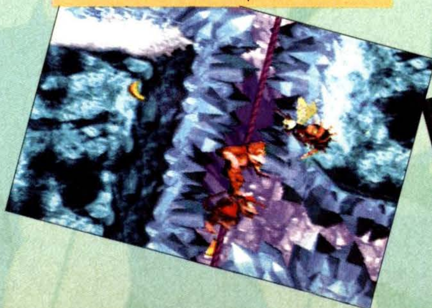
Donkey's heimliche Liebe "Candy Kong" läßt das affige Duo ihren Spielstand speichern (via Batterie)



Affen-Punk "Funky Kong" ist tierisch gut drauf und transportiert Donkey an weit entfernte Schauplätze

Spielerisch wandelt der putzige Affe auf traditionellen Jump'n'Run-Pfaden, optisch hat man jedoch eine faszinierende Methode angewandt, die Animationen so realistisch wie nie zuvor auf den Bildschirm zu zaubern. Ihr könnt uns glauben, daß Standbilder nur unbefriedigend wiedergeben, was sich grafisch abspielt. Die einzelnen Charaktere wurden auf Silicon-Graphics-Computern modelliert und aus abertausenden von Polygonen zusammengesetzt. Die einzelnen Animationsphasen ließ man anschließend rendern und schattieren. Demzufolge seht Ihr auf dem Bildschirm keine gezeichneten, sondern im voraus berechnete Bewegungen der Akteure. Dank den 32 MBit mußte Nintendo die unzähligen Animationsphasen nicht auf die üblichen zehn oder zwanzig Bewegtbilder reduzieren, sondern ließ soviel unterschiedliche Einstellungen übrig, daß ein kompromißlos realistischer Bewegungsablauf zu bestaunen ist. Wenn Ihr meint, daß die Helden von "Street Fighter 2" oder "Mortal Kombat" hervorragend animiert waren, dann macht Euch auf eine Überraschung gefaßt: So per-


Im fahlen Licht des Scheinwerfers überlegt sich das Kong-Duo, wie sie den Bösewicht am besten besiegen können.


Das vorlaute Insekt rechts oben verhindert, daß Donkey und Diddy das Seil weiter empor klettern.


Links, zwei, drei, vier: Im Marschschritt nähert sich ein Schurken-Trio, das sogleich von Donkey "erhüpft" wird.


Sind alle vier "K-O-N-G"-Buchstaben gesammelt (unten liegt ein "K") gibt's ein Extraleben.

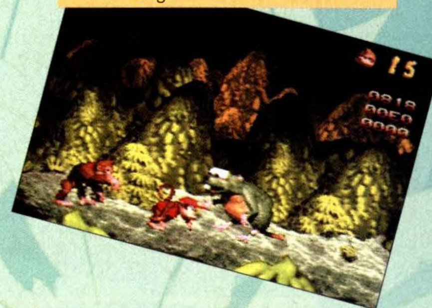


Die Kongs treffen Großvater Cranky Donkey: Er philisophiert über seine Spielevergangenheit (u.a. als Held im Original-"Donkey Kong") und regt sich über modernes Spieldesign auf.



Im Reich der Bananen gibt's auch Endgegner: Oben kämpft Donkey gegen einen überdimensionalen Vogelschädel.

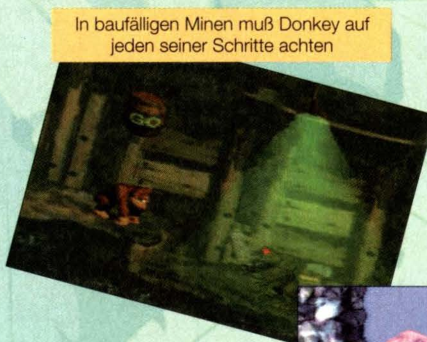
Noch'n Endgegner: Mit vereinten Kräften beharken Donkey und Diddy die putzige, aber gefährliche Beutelratte.





Der Nebel des Grauens: Donkey Kong hat jedoch den Durchblick und schleudert dem Feind ein Faß entgegen.

In baufälligen Minen muß Donkey auf jeden seiner Schritte achten



fekt wie die Protagonisten und Bösewichte in "Donkey Kong Country" liefen oder sprangen noch keine Videospiel-Charaktere über den Bildschirm. Und dabei wurden nicht nur Donkey Kong und sein Sidekick Diddy Kong entsprechend bearbeitet, die komplette Schar der Pixel-Darsteller mußte sich der Schönheitsoperation unterziehen.

Auch für die Hintergrundoptiken opfert Nintendo eine Menge Bits: Die Programmierer nutzen den 256-Farben-Modus des Super NES und sorgen somit für die nötige Farbbrillanz der Landschafts-Szenarien. Donkey Kong treibt sich im Urwald, in düsteren Höhlen und auf verschneiten Bergen herum, muß unter Wasser seine Tauchtalente beweisen, schlägt sich durch unsichere Minen und Ruinen und erobert Fabriken, in denen Bananen zu Gold verarbeitet werden.

Doch wer spielt eigentlich gegen wen? Ein oder zwei Personen bilden das Dream-Team: Donkey und sein kleiner Freund Diddy setzen sich gegen tückische Plattform-Hindernisse und ein gutes Dutzend Fieslinge zur Wehr. Die Feinde werden erhüpft oder mit diversen Gegenständen beworfen. Zur Fortbewegung nützen die Helden unzählige Transportmittel – von Lianen und Bergwerksloren bis hin zu lebendem Begleitpersonal. Ein Rhinozeros bietet ebenso seine Hilfe an wie ein scharfkantiger Schwertfisch oder Winky, der Frosch. Ihr könnt sicher sein, daß Ihr unterwegs vor keiner Überraschung sicher seid.

Auch Familienangehörige der Kong-Sippe lassen sich auf dem Bildschirm blicken: Funky Kong, Candy Kong und Cranky Kong stehen mit Rat und Tat zur Seite. Sie sorgen dafür, daß Ihr den Spielstand speichern dürft (via Batterie), fliegen Euch mit Privatjets zu anderen Schauplätzen und teilen ihre Weisheit aus vorangegangenen Spieleabenteuern.

Damit Eure Motivation selbst nach eifrigem Spielen nicht nachläßt, haben die Entwickler diverse Extras eingebaut – von den überall plazierten



Vor idyllischer Winterkulisse muß Donkey Kong ein Negativ-Erlebnis verdauen: Gerade hat ihn ein Feind unsanft berührt.





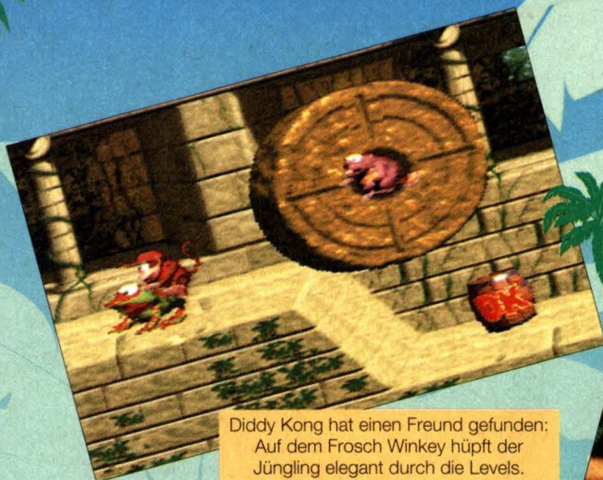
Auf den Bildern links und oben seht Ihr zwei Bonusspiele, in denen massig Extraleben zu holen sind.

Zwei-Spieler-Modus

Das Spiel beginnt Ihr grundsätzlich mit Donkey Kong. In regelmäßigen Abständen stoßt Ihr jedoch auf speziell gekennzeichnete Tonnen, aus denen Ihr Diddy Kong befreit. Wenn Ihr alleine spielt, steuert Ihr jeweils einen der beiden und der Kollege macht Eure Aktionen einfach nach. Verliert Ihr den "Leitwolf"-Kong, befehligt Ihr automatisch den bislang passiven Kumpel.

Im Zwei-Spieler-Modus habt Ihr die Wahl zwischen "Team" und "Contest". Entscheidet Ihr Euch für "Contest", gelten dieselben Regeln wie im Ein-Spieler-Modus – Ihr tretet schlichtweg hintereinander an. Zwei "Team"-Player übernehmen jeweils Donkey bzw. Diddy. Zwar lenkt auch hier immer nur einer die aktuellen Geschicke auf dem Bildschirm, doch springt der Kollege dann in die Bresche, wenn Donkey oder Diddy einen folgeschweren Fehler begehen. Außerdem könnt Ihr mit der Select-Taste jederzeit zwischen Donkey und Diddy hin- und herschalten.




Diddy Kong hat einen Freund gefunden: Auf dem Frosch Winkey hüpft der Jüngling elegant durch die Levels.


Auf dem eisernen Faß kann Donkey Kong balancieren und sich auf diese Weise durch die Levels rollen lassen

Auch unter Wasser mangelt es Donkey Kong nicht an Freunden: Soeben hat er den Schwertfisch Enguarde entdeckt.

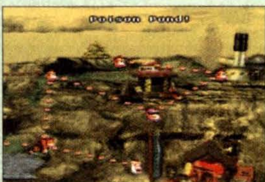

In dem Faß rechts von Donkey Kong ist Diddy eingesperrt und wartet auf seine bevorstehende Befreiung

Bonuskammern und Geheimgängen mal ganz abgesehen. Wenn sich Donkey Kong beispielsweise aus luftiger Höhe auf markierte Stellen plumpsen läßt, erscheint ein Gegenstand oder bestimmte Dinge im Level ändern sich. Auch an Tierstatuen solltet Ihr nicht regungslos vorbeispazieren. Wer drei Statuen einer Sorte aufliest, landet in einer Bonusrunde, wo er in die Haut des jeweiligen Tieres schlüpft. Zur Beschaffung von Extraleben werden übrigens Bananen gesammelt (100 sind die magische Grenze) und Buchstaben geordnet (K-O-N-G).

Mehr über "Donkey Kong Country" erfahrt Ihr in unserem Test der finalen Version, der in der nächsten MAN!AC erscheint. Oberflächliche Wertungen halbgarer Varianten, die nur auf Pressevorführungen gespielt werden konnten, wollen wir Euch nicht bieten – auch wenn einige Kollegen dies für machbar halten. Im Handel könnt Ihr den 32-MBit-Koloß Ende November finden – zum Preis von rund 150 Mark.

Die Oberwelt

Ähnlich wie bei "Super Mario World" zeigt eine Oberweltkarte, wohin Eure Reise geht und welche Levels Ihr bereits gespielt habt. Natürlich dürft Ihr auch geschaffte Szenarien beliebig oft anwählen, um versteckte Höhlen zu finden oder andere Geheimnisse nachträglich zu erkunden.

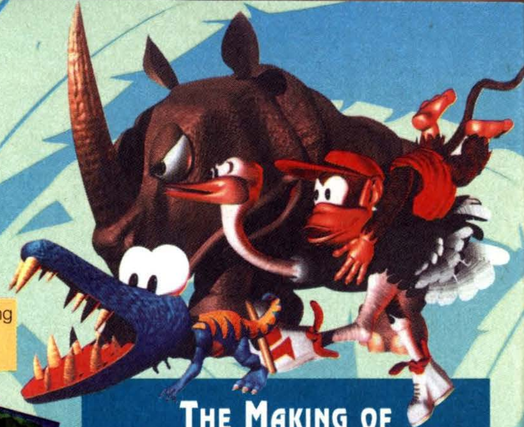




Geschaffte Levels sind durch Pfade verbunden



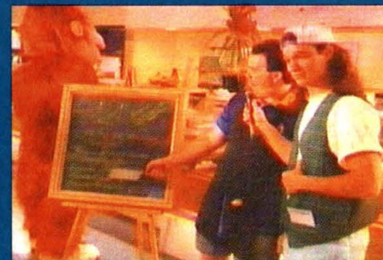
Auf dieser Insel treiben sich Donkey und Diddy Kong angeblich in hundert normalen und hundert geheimen Levels herum



The Making of

Bei "Donkey Kong Country" hatte ausnahmsweise nicht Nintendo Japan, sondern die US-Niederlassung des Videospiel-Giganten die Fäden in der Hand. Demzufolge wurde die Zusammenarbeit mit Rare von amerikanischen Nintendo-Angestellten koordiniert. Die Grafiken entstanden auf Silicon-Graphics-Computern, auf denen ein 3D-Programm von Alias installiert war. Mit derselben Hard- und Software-Konfiguration entstanden u.a. die Dinosaurier in Spielberg's "Jurassic Park"-Kinoerfolg. Rare-Gründer Tim Stamper hat ausgerechnet, daß die Entwicklung von "Donkey Kong Country" rund 18 Mannjahre in Anspruch genommen hat. Insgesamt arbeiteten an die 30 Leute an dem Projekt mit. "Donkey Kong"-Erfinder Miyamoto war daran übrigens nicht maßgeblich beteiligt – er durfte nur gelegentlich probespielen und seine Kommentare abgeben.

P.S.: Der Dschungel-Soundtrack, von E. Fischer, R. Beanland und D. Wise komponiert, erscheint auf CD – sogar offiziell in Deutschland.




Ganz oben wird das Spielkonzept von "Donkey Kong Country" anschaulich erklärt, darunter spricht George von Silicon Graphics über die Technik.





Ein Nintendo-Produktmanager zeigt eine Vorab-Version von "Donkey Kong Country" auf Eprom-Basis (links oben)

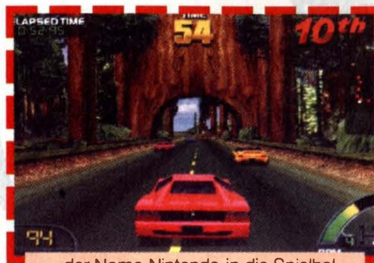
WARM-UP



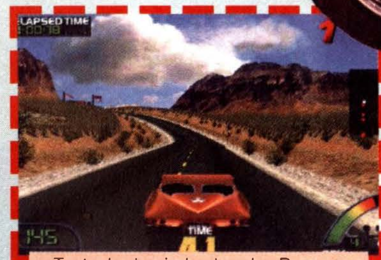
An der Ultra 64-Hardware wird noch gewerkelt, doch das erste Spiel ist bereits fertig: Der neue Nintendo-Automat "Cruis'n USA" ist laut Hersteller mit dem angekündigten Spielmodul für zu Hause identisch.



Kooperation zwischen den Erfindern von "Mario" und "Mortal Kombat": Mit "Cruis'n USA" kehrt...



...der Name Nintendo in die Spielhallen zurück. Ab 1995 sollen japanische Kids auch zu Hause losrasen.



Trotz des beeindruckenden Panoramas kann "Cruis'n USA" das japanische "Ridge Racer" nicht schlagen.

Im Zeitalter der Polygone, DSP-Chips und RISC-Prozessoren sind Rennspiele so gefragt wie nie zuvor. Will ein Hersteller mit seiner neuen Hardware oder seinen Programmier-Routinen protzen, wirft er ein PS-Spektakel auf den Markt, das alle Konkurrenten überrollt. Namco machte mit "Ridge Racer" 1994 den Anfang und hält mit diesem Action-Fahrsimulator das bis heute grafisch beste 3D-Rennspiel. Exklusiv für die kommende Playstation-Konsole versprechen Sony und Namco eine tadellose Heimumsetzung.

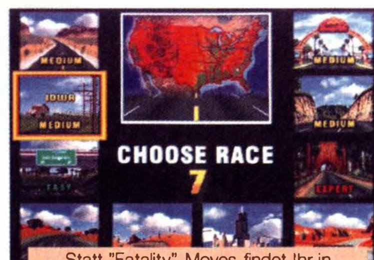
Auf den zweiten Platz hat sich Sega gedrängt, die nach "Virtua Racing" mit dem superschnellen "Daytona USA" in der Spielhalle auftrumpften – nur die Käufer des Saturn werden sich voraussichtlich mit einer Heimversion vergnügen. Da die Rennspiele für das Atari Jaguar auf sich warten lassen, hat das 3DO im Heimsektor noch leichtes Spiel: "Road Rash" war gut, doch "The Need for Speed", ein Tourenwagen-Rennen im "Ridge Racer"-Stil, wird – nach ersten Demos zu schließen – noch besser.

Auch Nintendo hat die Zeichen der Zeit erkannt und neben dem Duell-Prügelspiel "Killer Instinct" eine Asphaltschlacht für das Ultra 64 in Auftrag gegeben. Während Rare noch am "Street Fighter 2"-Konkurrenten arbeitet, hat der Automatenhersteller Midway ("Mortal Kombat", "NBA Jam") den ersten Nintendo-Job bereits abgeschlossen: Seit Ende September wird "Cruis'n USA", ein grafisch identischer Vorläufer der Ultra 64-Heimversion, in internationalen Spielhallen getestet.

Zwar haben sich die "Cruis'n USA"-Designer an "Ridge Racer" orientiert, doch sich im Endeffekt für witzige Popcorn-Grafik á la "Out Runners" und damit gegen den harten Fotorealismus des Namco-Automaten entschieden. Das vorherrschende Grafik-Element in "Cruis'n USA" sind flache Bitmap-Ebenen, die gegenüber den 3D-Objekten in den Rennspielen von Sega und Namco etwas altertümlich anmuten. Trotzdem ist der 3D-Effekt wirkungsvoll, die Strecken (nach einem Trans-America-

CRUISALITIES?

Midway ist bekannt für seine versteckten Optionen und "Top Secret"-Gags - vielleicht ist das der Grund, wieso sich der Mario-Erfinder Nintendo zur Kooperation mit dem amerikanischen Automaten-Krösus entschloß. Schon wenige Wochen nach dem Release des Rennspiel-Automaten flüsterten die amerikanischen Fans von versteckten Fahrzeugen im Auswahlbildschirm. Haltet dort einen der beiden tiefergelegenen Perspektive-Knöpfe ("Cruis'n" oder "Sky Hi") gedrückt und Ihr erhaltet eines von drei zusätzlichen Fahrzeugen. Auch alternative Routen haben die Designer eingebaut. Begebt Euch in den Level-Select-Bildschirm und knöpft Euch dort einmal die Knöpfe für die Sichtperspektive vor. Viel Spaß beim Cruis'n durch die Straßen von Downtown San Francisco, Golden Gate Park und Indiana.

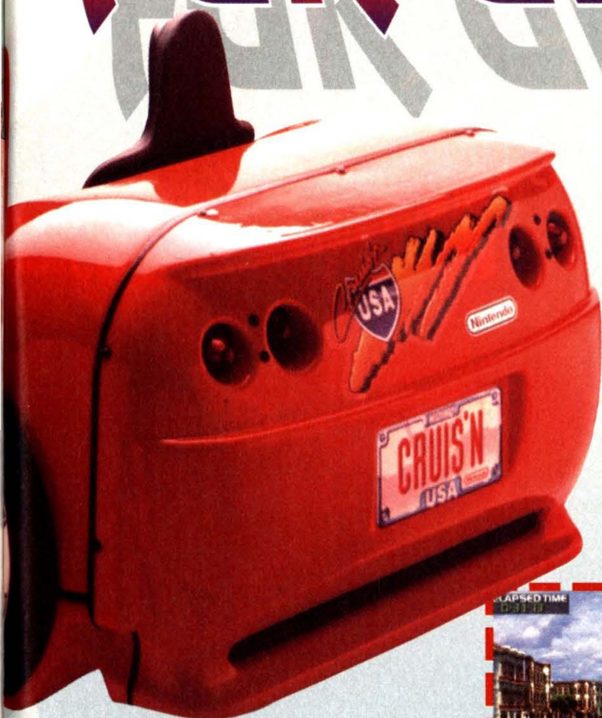


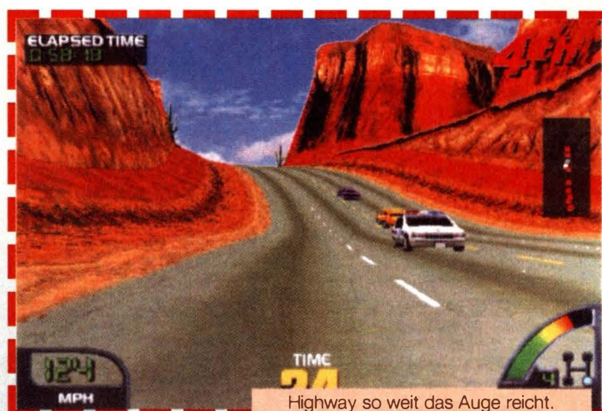
Statt "Fatality"-Moves findet Ihr in "Cruisin' USA" geheime Strecken und Fahrzeuge. Spielt im Startmenü...



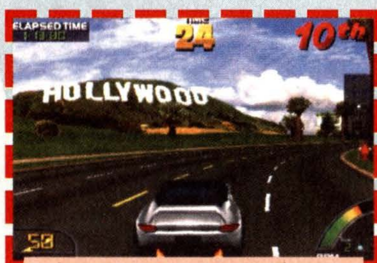
...oder in der Garage mit den Perspektive-Knöpfen herum, dann erreicht Ihr Bonusstrecken und -flitzer.

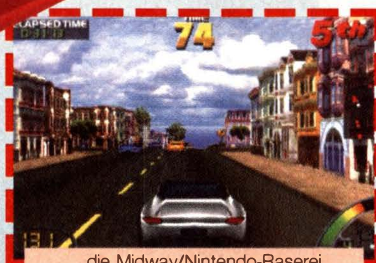
FÜR ULTRA 64





Highway so weit das Auge reicht. Leider tummeln sich selbst in der Wüste übereifrige Streifen-Cops.


Statt Polygone werden bei "Cruis'n USA" vorwiegend "flache" Bitmap-Ebenen verwendet, so daß...


... die Midway/Nintendo-Raserei manchmal etwas an ein getuntes "Road Rash 3DO" erinnert.

Video modelliert) sind abwechslungsreich, die Steuerung ist effektiv und unkompliziert.
Eure Fahrzeuge sind fiktiv, aber an Luxus-Karossen der Jetzt-Zeit angelehnt – es wartet ein roter Testarossa und ein silberner Japano-Flitzer, ein goldenes Ami-Schlachtschiff und ein gelber Oldtimer in der Midway-Garage. Die vor dem Spielstart anwählbare Sichtperspektive ist ein Standard-Feature moderner 3D-Rennspiele und darf somit auch im Nintendo-Automaten nicht fehlen: Entweder sitzt Ihr direkt hinter der Windschutzscheibe oder eine Kamera fährt in zwei verschiedenen Abständen Eurem Traumwagen hinterher.
Technisch liegt "Cruis'n USA" zwischen dem 3DO-"Road Rash" und Namcos Automatenkonkurrenten "Ridge Racer". Mit letzterem kommt die USA-Entwicklung nicht mit – weder ist der 3D-Effekt so überzeugend und realistisch, noch erreichen die Hintergrund-Grafiken das hohe Niveau eines "Ridge Racer"-Panoramas.
Dafür wurde das Rennspiel von vorneherein als Modul-Raserei für zu Hause konzipiert, das in der Spielhalle lediglich eine Testrunde fährt. Laut Nintendo bringt die Wiederveröffentlichung auf Modul keinerlei technische Probleme. Denkt Euch die aufwendige Hydraulik und das Gehäuse weg, und Ihr erhaltet das, was Nintendo im nächsten Jahr für rund 500 Mark in den Handel bringen möchte. Sowohl die Geschäftsführung des Hardwareherstellers Silicon Graphics als auch das Nintendo-Management hält am Versprechen fest, daß "Cruis'n USA" für das Ultra 64 mit dem Automaten identisch sein wird – angesichts der angekündigten Rennspiele für 3DO, Playstation und Saturn erwarten wir ein spannendes Konsolen-Finish.
Im Kampf der Zukunfts-Konsolen erhält jedoch nicht nur Nintendo Unterstützung vom Automaten-Krösus Midway. Der "Mortal Kombat"-Erfinder möchte sich nun doch nicht mehr auf einen Hersteller festlegen und wird auch in die Playstation-Entwicklung einsteigen - damit ist "Mortal Kombat 3" kein reines Nintendo-Thema mehr.



KILLER INSTINCT

Auch vom zweiten Nintendo-Automaten mit Ultra 64-Software steht in Deutschland bereits ein Prototyp. Mit "Killer Instinct" legt der englische Entwickler Rare ("Donkey Kong Country") ein Duell-Prügelspiel vor, das Silicon-Graphics-Optik mit den besten Spielelementen von "Street Fighter 2" und "Mortal Kombat 2" verbindet. Zehn Kämpfer, vom Kriegsbeil-schwingenden Häuptling "Chief Thunder" bis zum brennenden "Meltdown", stellen sich Euch hier zur Wahl; auch "Sabre Wulf", der Bösewicht des gleichnamigen Rare-Computerspiels von 1984 hat in Killer Instinct ein Come-Back. Die Combo-Schläge und "Mercy"-Moves führt Ihr mittels sechs Feuerknöpfen aus – erscheint auf dem Bildschirm die Aufforderung "No Mercy!", wißt Ihr ja wohl, was Ihr zu tun habt...


Als zweites Spiel mit Ultra-64-Hardware wurde der Automat "Killer Instinct" vorgestellt



Die Silicon-Graphics-Technik ermöglicht detaillierte Hintergründe und fließende Animationen

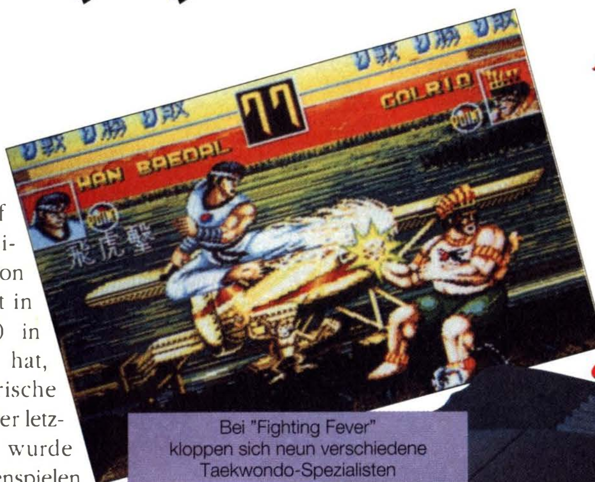
NEO•GEO WEIHNACHTS OFFENSIVE

Auf der letzten JAMMA-Automatenmesse in Japan ließ SNK die Muskeln spielen. 30 neue Lizenznehmer wollen in den nächsten Monaten CD-ROMs für das Neo Geo vorstellen!

SNK macht Dampf: Nachdem sich die auf 30.000 Exemplare limitierte Frontlader-Version des Neo-Geo-CD (Test in der letzten MAN!AC) in Windeseile verkauft hat, legen die Japaner frische Kohlen ins Feuer. Auf der letzten **JAMMA-Messe** wurde neben neuen Automatenspielen auch die Toplader-Variante des CD-Geräts vorgestellt. Technisch entspricht das neckische Teil dem "großen" Bruder, jedoch werden die CDs wie beim CD 32 oder der Turbo Duo unter einer Haube an der Oberseite gestopft. Die Zugriffszeiten sind identisch, da auch bei der neuen Konsole kein Double-Speed-Laufwerk zum Einsatz kommt. Im Gegensatz zur im September veröffentlichten Version wird auch eine Europa-Variante mit entsprechenden Anschlüssen und PAL-Kompatibilität erscheinen. Zusammen mit zwei Mikroschalter-Joypads soll das Neo-Geo-CD dann etwa 1000 Mark kosten.

Die Spielepalette der Japaner vermag zu beeindrucken: Dank fast 30 neuer Lizenznehmer (u.a. Hudson Soft, Sunsoft und Technos) stehen dem Neo-Geo-Besitzer rosige Zeiten bevor. Während sich Hudson um einen entfernten Verwandten des erfolgreichen "Bomberman" kümmert, werkelt Technos an zwei Prügelspielen – eines davon ist die Aufbereitung ihres Automatenklassikers "Double Dragon". SNKs heißestes Eisen ist "Samurai Shodown 2". Vier neue Spielfiguren, unzählige Special Moves und überarbeitete Grafiken verlangen nach 202 MBit Speicher (das sind umgerechnet 25 MByte) – Prost Malzeit, wenn Ihr das Spiel von CD ladet... *ak*

Die JAMMA-Messe findet einmal im Jahr in der Nähe von Tokio statt. Seit 1992 ist sie auf dem Messegelände von Makuhari zuhause, das rund 90 Autominuten von Tokyo City entfernt liegt (Eintrittspreise um 100 Mark). Die Abkürzung JAMMA steht für Japanese Arcade Machine Manufacturers Association; eine Organisation, in der alle japanischen Automatenhersteller zusammengeschlossen sind. 1986 legte die JAMMA den nach ihr benannten Standardanschluß für Automatenplatinen fest, der seit 1987 auch von allen amerikanischen Herstellern eingesetzt wird.



Bei "Fighting Fever" kloppen sich neun verschiedene Taekwondo-Spezialisten





Zwei Spieler starten bei "Zed Blade" gleichzeitig in den Weltraum



"Panic Bomber" ist ein "Tetris"-Verschnitt mit den Charakteren aus "Bomberman"



Neue Spielfiguren und Hintergründe ergänzen die fabelhafte Spielbarkeit von "Samurai Shodown"



Drei Spielszenen aus "Samurai Shodown 2". Mit etwas Glück erscheint das Modul noch in diesem Jahr.

NEUE NEO•GEO SPIELE

Titel	Genre	Hersteller
Carribean Treasure	Denkspiel	Face
Chicago	Beat'em up	Visco
Double Dragon	Beat'em up	Technos
Fight Fever	Beat'em up	SNK
Galaxy Fight	Beat'em up	Sunsoft
Gururin	Denkspiel	SNK
Panic Bomber	Denkspiel	Hudson
Power Spikes	Sport	Video Sys.
Samurai Shodown 2	Beat'em up	SNK
Zed Blade (Ragnoark)	Shoot'em up	NMK



Chaos Control

MPEG macht's möglich: Infogrames' furiose CDi-Optiken aus "Chaos Control" könnten sogar Playstation- und Ultra-64-Spielen die Schau stehlen.

Die ersten Bilder haben wir vor einem halben Jahr in der MAN!AC präsentiert – anläßlich unseres "Digital Video"-Features in der Ausgabe 4/94 wagten wir einen Blick in die CDi-Spielezukunft. Nach dem exquisiten "Burn: Cycle" (siehe Test auf Seite 78) erscheint auch "Chaos Control" rechtzeitig zu Weihnachten. Allerdings widmeten sich die Franzosen keinem neuartigen, sondern einem ganz traditionellen Spielgerne: dem Shoot'em-Up.

"Chaos Control" beamt Euch in die Zukunft: Die Erde sieht sich einem flächendeckenden Angriff außerirdischer Invasoren gegenüber. Als leitender Alien-Vernichter nehmt Ihr im Cockpit eines Abfangjägers Platz und richtet das Zielkreuz auf die Schurken.



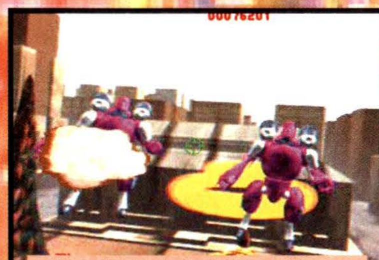
Wenn Ihr unseren Import-Test von "Burning Soldier" auf dem 3DO gelesen habt (Ausgabe 10/94, Seite 36), wißt Ihr in etwa, was Euch spielerisch erwartet. Die Hintergrundgrafiken kommen als vorberechnete 3D-Animationen von CD – und sehen dank MPEG-Cartridge absolut fantastisch aus. Ignoriert man das Actionelement, könnten die einzelnen Filme (sprich: Levels) problemlos an Wettbewerben für High-End-Computeranimationen teilnehmen. Der Haken an dieser Technik ist natürlich, daß die Flugroute vorbestimmt ist. Ihr steuert lediglich das Fadenkreuz, der Autopilot erledigt den Rest.

Leider waren in unserer Preview-Version nur wenige Szenarien spielbar. Darunter befand sich ein eindrucksvoller Flug um die New Yorker Freiheitsstatue, ein heißes Laser-Gefecht auf einer Nebel-geschwängerten Stahlbrücke und ein spektakulärer Showdown in den Häuserschluchten einer futuristischen Großstadt. Auch beim Design der Gegner hat sich Infogrames ins Zeug gelegt. Neben unterschiedlichen Alien-Raumschiffen stürzen sich mächtige Kampfroboter und insektenähnliche Ein-Mann-Jäger ins Gefecht. Wenn Ihr die stufenlos heranzoomenden Gegner nicht rechtzeitig pulverisiert, muß Euer Schutzschild fürchterlich leiden – bis schließlich der Einsatz vorzeitig beendet wird. Um den Spielern zwischendurch eine Pause zu gönnen, will Infogrames kleinere Puzzles einbauen und die Handlung in eine zusammenhängende Story mit entsprechenden Full-Motion-Video-Seqeunzen einbetten. Action-interessierte CDi-Besitzer sollten sich den Titel jedenfalls vormerken. Sobald uns eine testbare Version vorliegt, werden wir analysieren, ob der Spielspaß annähernd mit den optischen Kabinettstücken mithalten kann.

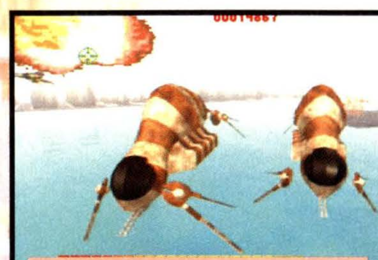




Action-Spieler werden mit "Chaos Control" versorgt, Jump'n'Run-Liebhaber unter den CDi-Fans erwarten voller Ungeduld "The Apprentice". Das putzige Plattform-Epos benötigt keine MPEG-Cartridge und sieht grafisch wie ein überdurchschnittliches 16-Bit-Hüpfspiel aus. Test folgt.



Wenn Ihr durch die örtlichen Häuserschluchten düst, verstecken sich Aliens hinter so mancher Mauer.



Die insektenähnlichen Aggressoren landen mit gigantischen Mutterschiffen auf der Erde



Die Freiheitsstatue muß unter der Alien-Invasion leiden und trägt einige Laser-Kratzer davon



Ein mächtiges Raumschiff nähert sich der Hochhaus-Phalanx und versetzt die Bewohner in Angst und Schrecken.

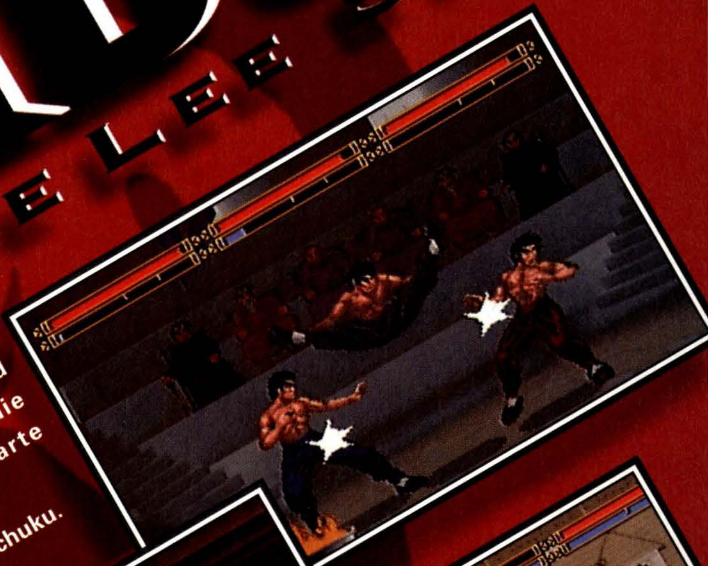


Blaue Mega-Roboter greifen in Scharen an und nehmen Euren Abfangjäger unter Laser-Beschuß



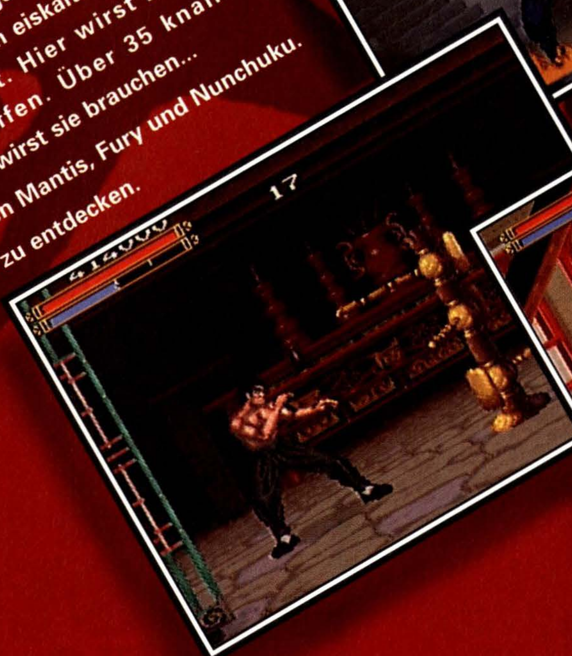
DRAGON

THE BRUCE LEE STORY



Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports: Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...

- Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
- Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
- Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu Dritt an der SNES-Version Eure Gegner verheizen.

















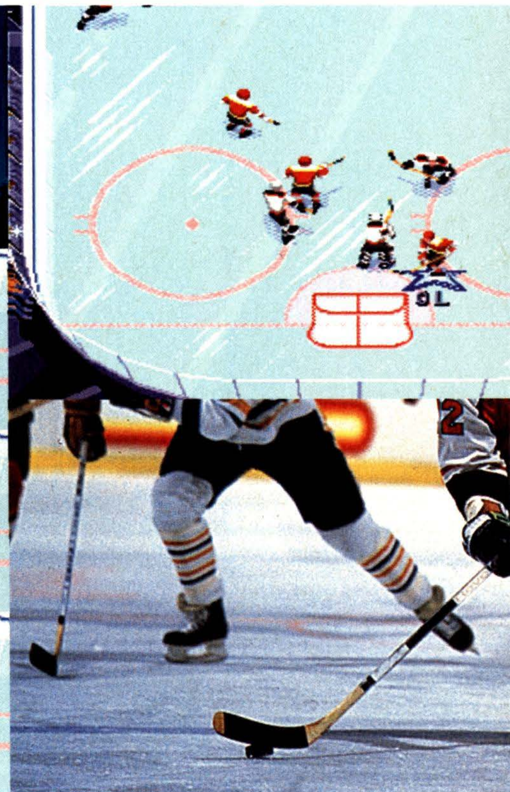

OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NHL
PRODUIT LICENCIE OFFICIEL


NHLPA

NHL® 95




HART MEMORIAL TROPHY
Most Valuable Player
FINALISTS
Alexei Yashin
Jeremy Roenick
Wayne Gretzky




SPORTS
ELECTRONIC ARTS

Nichts ist so schnell wie NHL®!

Bevor Sie Ihre Schlittschuhe für das neue NHL®'95 anlegen, vergessen Sie nicht die Gesetze der Physik. Was passiert zum Beispiel, wenn eine Masse mit höchster Geschwindigkeit auf ein stehendes Objekt trifft? Und wie war das noch mit Aktionen, auf die mit Sicherheit die passende Reaktion erfolgt. Das bedeutet hier, daß jeder durchs Netz pfeifende, Sicherheitsglas-zerschmetternde Slap-Shot garantiert zurückkommt.

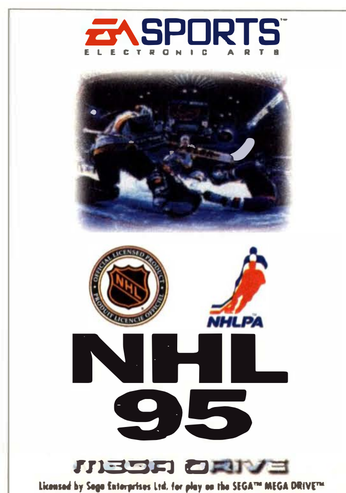
EA Hockey galt schon immer als rasant, aber nichts ist so schnell wie NHL®. Vielleicht gehören Sie sogar zu denen, die die Power haben, die komplette NHL-Saison mit allen 84 Spielen durchzustehen. Mit den neuen Grafiken und Animationen wirken Ihre Gegenspieler cooler als Eiswürfel. Glücklicherweise gibt es einen 2-gegen-2-Trainingsmodus, in dem Sie mit Freunden all die neuen spielerischen Feinheiten von NHL®'95 ausprobieren können, wie z.B. Rückpässe, angetäuschte Schüsse und die Kamikaze-Verteidigungs-Taktik. Schmeißen Sie die schwachen Spieler vom Eis, entwerfen Sie eigene Spieler oder engagieren Sie die Top-Stars der Liga.

NHL®'95 - Die neue Saison ist eröffnet.

92%
"Das beste Sportspiel aller Zeiten".
Videogames, 11/94



04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19



if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

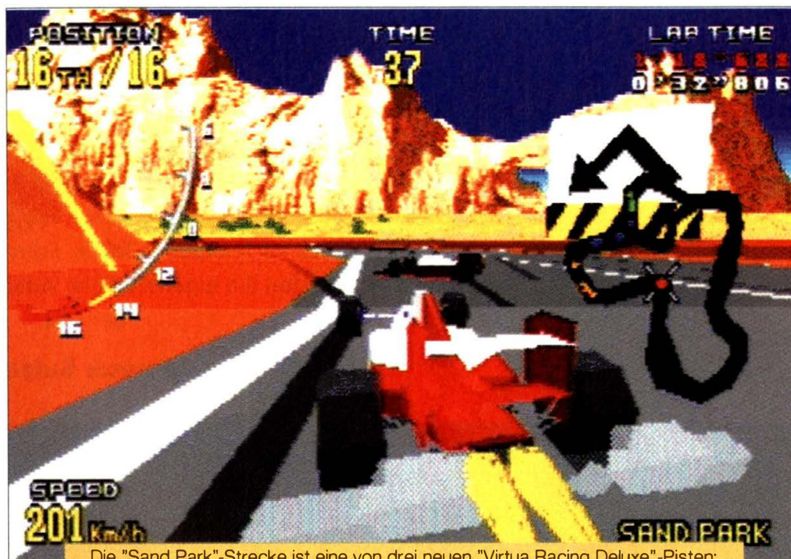


Mega 32X

Endlich ist es soweit: Segas 32-Bit-Erweiterung fürs Mega Drive steht Ende November in den Kaufhäusern. Für knapp 400 Mark erhaltet Ihr einen **High-Tech-Aufsatz**, der auf alle Mega-Drive-Varianten paßt und zwei 32-Bit-Prozessoren birgt, die für mehr Farben (um genau zu sein: 32.768) und schnelle Polygon-Grafik (50.000 Polygone pro Sekunde) sorgen. So wundert es nicht, daß die ersten Spiele gezielt auf 3D-Optik setzen.
Noch dieses Jahr erscheint mit "Virtua Racing Deluxe" eine aufgepeppte Version des prächtigen Sega-Rennspiels. Gegenüber dem Arcade-Original und der exzellenten, aber teuren Mega-Drive-Umsetzung, haben die Entwickler weitere Strecken eingebaut. Auch die Adaption der neuen "Star Wars"-Automaten dürfte parallel zur Hardware ausgeliefert werden und bietet einen speziellen 32X-Modus mit zusätzlichen Spielstufen. Die 32X-Version des indizierten PC-Actionspiels "Doom" wird zwar auch noch dieses Jahr veröffentlicht, ist aber nur als Import zu bekommen.
Über die anderen Spiele wissen wir leider nicht viel mehr als vor ein paar Monaten (siehe CES-Bericht in der MAN!AC 8/94). Lediglich das Prügelspiel "Cosmic Carnage" (erhältlich ab Januar) hat sich in die Liste der angekündigten Module geschmuggelt. Alle genannten Titel sind 24-MBit-Cartridges, die zwischen 130 und 150 Mark kosten. Wenn Ihr die Fotos auf dieser Seite betrachtet, solltet Ihr bedenken, daß sie von 50- und 70-Prozent-Versionen stammen. Die Grafik bei den finalen Spielen könnte sich also noch ein gutes Stück verbessern.
Mehr über die endgültigen Module erfahrt Ihr nächste Ausgabe.
Spiele von Fremdherstellern erwarten wir dieses Jahr nicht mehr, Acclaim, Virgin & Co. werden frühestens ab Februar aufgemotzte 32X-Adaptionen bekannter 16-Bit-Hits veröffentlichen. Allein Core Design arbeitet zur Zeit an vier Mega-32X-Titeln, davon zwei für Mega-CD ("Battlecorps" und "Soulstar").

Mega 32X, Sega, ab November für Mega Drive für knapp 400 Mark

In dem steckbaren Add-On arbeiten zwei Hitachi 32-Bit-RISC-Prozessoren mit jeweils 23 MHz Taktfrequenz (entspricht einer Leistung von 40 MIPS) sowie ein weiterer 68000-Chip – derselbe Prozessor, der im Mega Drive die Hauptarbeit leisten muß. Außerdem sind im Mega 32X vier zusätzliche MByte RAM-Speicher sowie ein neuer Soundchip untergebracht.

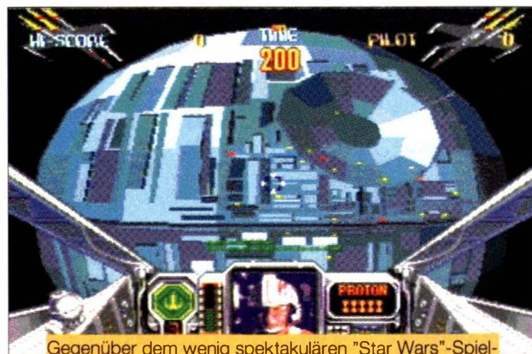


Die "Sand Park"-Strecke ist eine von drei neuen "Virtua Racing Deluxe"-Pisten: Grafisch kommt die Mega-32X-Version fast an das Arcade-Vorbild heran.


Etliche Bremsspuren im Asphalt bezeugen das kompromißlose Fahrverhalten der Racing-Champs



Vor idyllischer Berg-Kulisse wird um die Positionen gefightet



Gegenüber dem wenig spektakulären "Star Wars"-Spielautomaten weist die 32X-Adaption Zusatzlevels auf



"Cosmic Carnage" ist ein futuristisches Alien-Prügelspiel und kommt Januar '95


Im Bild seht Ihr eine frühe Version des Zweirad-Spektakels "Super Motocross"


"Metalhead" präsentiert kampfstarke Mech-Roboter im 32X-Outfit



"Alien Trilogy" für Mega-CD und 3DO ist das erste Acclaim-Spiel, an dem die Advanced Technologies Group mitarbeitet.

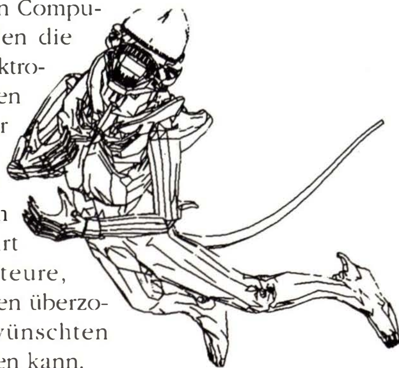
Alien Trilogy

In unserem Artikel über die Entstehung von Videospielen (siehe MAN!AC 4/94) berichteten wir erstmals über die "Advanced Technologies Group" (ATG) von Acclaim. Der neue Unternehmensbereich soll den Videospiel-Krösus auf die Zukunft interaktiver Unterhaltung vorbereiten. Die erste produzierte Animationssequenz ("The Duel") wurde in der Branche wohlwollend zur Kenntnis genommen und in Japan sogar mit einem Award ausgezeichnet.

Nun arbeitet Acclaim an zwei Spielen, an denen die ATG beteiligt ist. So sind für Weihnachten 1995 die Titel "Batman Forever" (alle Systeme) und "Alien Trilogy" (Mega-CD und 3DO) angekündigt. Das **New Yorker Studio** der ATG wurde kürzlich eingeweiht und steht auch für Aufträge aus der Filmbranche zur Verfügung.

Um die Bewegungen der Schauspieler pixelgenau an den Computer weiterzuleiten, werden die Personen mit rund 50 elektronischen Bewegungssonden verkabelt. Der Computer setzt dann die 2D-Informationen der normalen Kameras in 3D-Szenen um und hat dann eine Art Polygon-Skelett der Akteure, das mit beliebigen Texturen überzogen und vor jeden gewünschten Hintergrund gesetzt werden kann.

Das "Character Animation System" (CAS) wird nicht nur bei der Entwicklung von Spielen eingesetzt, sondern findet auch in der Filmbranche Anwendung. Einige Sequenzen aus "Batman Forever" werden mit Hilfe des CAS inszeniert.



3DO-Update: Im Herbst '95 soll in den USA ein Hardware-Add-On fürs 3DO erscheinen, das die 32-Bit-Konsole zu einem 64-Bit-System aufpeppt. Auf der Steckkarte befinden sich ein Power-PC-Chip sowie diverse Grafik- und Sound-Zusatzprozessoren.

Nichts für Deutschland: Konamis Western-Shootout "Gun Fighters" (alias "Lethal Enforcers 2") fürs Mega Drive erscheint in diesen Tagen in den USA, bleibt bundesdeutschen Spielern jedoch vorbehalten.

Live Video im Triplepack: Digital Pictures meldet sich nach längerer Schaffenspause wieder zurück. Zu Weihnachten erscheinen "Corpse Killer" (Horror-Interactive-Movie), "Supreme Warrior" (Beat'em-Up) und "Slam City" (Basketball) für Mega CD (jeweils in zwei Varainten fürs normale Mega Drive und 32X-Adapter) und 3DO.

TEXTADVENTURE

INTERACTIVE NOVELS

GRAFIKADVENTURE

FILM

DIE SPINNEN, DIE MANIACS

COMICS

MUSIK

INTERACTIVE MOVIE

MULTIMEDIA-ANWENDUNGEN

INTERAKTIVE MUSIK

CD-ROM

INTERACTIVER COMIC

Interactive Movies haben im Vergleich zu herkömmlichen Videospielen sowohl Vor-, als auch Nachteile:

PRO

realistische Grafik
Sprachausgabe
Hollywood-Dramaturgie
CD-Soundtrack

CONTRA

linearer Spielablauf
begrenzte Interaktion
umständliche Steuerung & Benutzerführung
teure Hardware

DRAGON'S LAIR
CINEMATRONICS/READYSOFT

Der Entwickler: Der Zeichentrick-Profi Don Bluth arbeitete u.a. an den Disney-Filmen "Robin Hood" und "Winni the Pooh". Mit seinem ersten eigenen Projekt „The Secret of Nimh" erlebte der Amerikaner eine böse Bruchlandung. Zusammen mit seinem Animation-Director Gary Goldman, dem Techniker Rick Dyer und dem glücklosen Automatenhersteller Cinematronics (der Vektor-Spezialist hatte gerade Konkurs angemeldet), entwickelte Bluth 1983 das Laserdisc-Spiel „Dragon's Lair". Mit „Space Ace" versuchten Bluth und Cinematronics den Erfolg des interaktiven Zeichentrick-Films zu wiederholen, doch Mitte der 80er Jahre hatten die Spieler das Interesse am Laserdisc-Zauber bereits verloren.

Das Spiel: Glück für Dirk, daß seine Freundin bombig aussieht. Pech für den Ritter, daß auch andere die Blondine bezaubernd finden. Momentan schmachtet Daphne in den Klauen eines Drachen, der sich in den hintersten Winkel seiner Monsterburg verkrochen hat. Dirk beißt die Zähne zusammen und greift an – das Unheil nimmt seinen Lauf. Wohin er auch geht und welche Türe er auch immer öffnet, überall lauern Zauberer und Feuergeister, Riesenkraken und schnappende Totenköpfe. In verschiedenen Minikapiteln überspringt oder bekämpft Dirk die Hindernisse. Drückt Ihr im Augenblick der Gefahr den falschen Knopf oder hebelt den Stick in die falsche Richtung, wird eine schauerliche Sterbeszene eingeblendet. Danach kommt Dirk in einem anderen Raum wieder zu sich.

Die Technik: Statt Sprites, Animationsphasen oder Polygon-Modellen verwendet das Spiel nur einen aufwendig, aber traditionell produzierten Zeichentrickfilm (inkl. eines fantastischen Soundtracks) auf Laserdisc. Der Spieler kann nur in bestimmten Situationen in die Handlung eingreifen; reagiert er falsch, sucht der Laserstrahl schnell eine geeignete Sterbe- oder Game-Over-Sequenz auf der Bildplatte. Die Grafik- und Tonqualität ist dank des Mediums hervorragend, dafür muß der Spieler aber Ladepausen und einen streng vorgegebenen Spielverlauf in Kauf nehmen. Lediglich die Reihenfolge der einzelnen Mini-Kapitel ist zufällig.





Dragon's Lair: Rechts seht Ihr den Schlangenraum der Mega-CD-Version, links denselben Ort auf dem CDi. Letzteres nützt den ganzen Bildschirm, während sich Dirk auf einigen anderen Sytemen nur in einem Ausschnitt tummelt.

Interactive Movie - Das Videospiel der Zukunft?

Eine Allianz aus Hollywood und Silicon Valley lockt Euch mit Spielfilm-Grafik zur CD-ROM. Lohnen „Interactive Movies" den Umstieg auf ein neues Speichermedium?

Der Traum vom interaktiven Film ist so alt wie das Video- und Computerspiel: Wäre es nicht schön, wenn Ihr bei „Beverly Hills 90210" mitmischen könntet wie in einem LucasArts-Adventure? Oder der TV-Rationalist Spock nach Eurem Kommando seine Ohren spitzt?



Interactive Movies 1984 und 1994: "Deus Ex Machina" umfaßt zwei Audio-Tapes, "Ground Zero Texas" zwei CDs.

Den Wunsch nach interaktiven Filmen haben nicht nur die Spieler, die von Schwarz-Weiß-Blockgrafik über hochauflösende Farboptiken bis zum MPEG-Video dem Realismus hinterherkrochen. Auch die Manager der Film- und Medienindustrie liebäugeln mit dem „Interactive Movie", um noch größere Käufergruppen zu locken. Als Medium der Zukunft können sie an das abstrakte Videospiel nicht glauben: Wie soll man mit Pieps-Sound und Pixel-Grafik Leinwand-gerechte Inhalte an die Masse bringen? So bemühen sich Seiteneinsteiger aus der TV- und Filmbranche seit den 80er Jahren um eine Symbiose aus elektronischem Spiel und Film.

Doch der Weg zum interaktiven Film ist steinig und voller Tücken. Ein sympathischer Ansatz kostete z.B. dem englischen Spielehersteller Automata die Existenz auf dem hart umkämpften Softwaremarkt der frühen 80er Jahre: Für das Großprojekt „Deus Ex Machina" holten sich die Engländer Soul-Vokalisten und Dramaturgen, Radiosprecher und den legendären Rock-Zwerg Ian Dury ins Studio. Dem Showaufgebot

Interaktion: ☆
Grafik: Brillante Zeichentrick-Animation, auf dem Mega CD aber recht grob und farbarm digitalisiert. ☆☆☆ bis ☆☆☆☆☆
Spielspaß: ☆☆☆ bis ☆☆☆☆

Versionen: Nach der Veröffentlichung des *Automaten* (1983) versuchten verschiedene Hersteller, den Spielverlauf mit traditioneller Grafik nachzubasteln. Es entstanden mittelmäßige Geschicklichkeitsspiele, die kaum mehr an einen Interactive Movie erinnerten. Mit der CD-ROM wurden Anfang der 90er Jahre „echte" Umsetzungen möglich, u.a. für *IBM*, *Mega CD* (recht üble Grafik in kleinem Bildausschnitt), *3DO* (ordentlich) und *CDi*. Letztere ist dank MPEG-Unterstützung die beste Konvertierung des Kult-Automaten.

Iron Helix
Drew Pictures/ Spectrum Holobyte

Der Entwickler: Das junge Softwarehaus Drew Pictures gibt schon durch den Namen die Intention zu erkennen. Sein Team rekrutierte Drew Huffman aus der amerikanischen Computergrafik- und Bildbearbeitungsszene. Einige Mitarbeiter wie der ehemalige ILM-Trickspezialist Rich Cohen sind nun zu Rocket Science abgewandert.


Die Macintosh-Version von Iron Helix (im Bild) hat zwar die bessere Grafik, dafür aber noch kleinere Bildfenster als die Mega-CD-Umsetzung.

Das Spiel: Klaustrophobisch: Ihr navigiert durch die Gänge eines Raumschiffes, dessen Besatzung von einem Virus dahingerafft wurde. Bei Eurem Versuch, eine störrische Bombe zu entschärfen, verfolgt Euch ein Robot-Wächter, der Euch bei Kontakt sofort terminiert. Lediglich die Nachrichten der verblichenen Raumfahrer, die Ihr auf Videomonitoren einseht, helfen Euch bei der Suche nach menschlicher DNA und Paßwörtern.

Die Technik: Mit Animationsprogrammen und Software für Licht und Explosionseffekte wurden alle Räume des Geisterschiffs am Computer berechnet. Die „Kamerafahrten" durchs Raumschiff kombinierten die Entwickler mit Hilfe des „Macromind Director" mit der Benutzeroberfläche. Vor jedem Schritt des Spielers entsteht eine kleine Pause, in der die 3D-Animation von CD geladen wird. Auf dem Apple Macintosh ist die Grafik, von diesen Lade-Unterbrechungen abgesehen, flüssig und farbenprächtig. Video-Sequenzen gibt´s in Form monochromer Monitor-Einspielungen, traditionelle Animation oder Sprites sind in „Iron Helix" jedoch nicht zu finden.

Versionen: Die Urversionen entstanden für *Apple Macintosh* und *IBM PC*. Trotz geringerer Farbpalette und Auflösung ist die neue *Mega-CD*-Version (Test auf Seite 66) genauso atmosphärisch und spannend.

Interaktion: ☆☆
Grafik: Stimmungsvolle Mischung aus metallischer Benutzeroberfläche, vorberechneten 3D-Kamerafahrten und gelegentlichen Videoeinspielungen. ☆☆☆
Spielspaß: ☆☆☆

Sherlock Holmes
ICOM

Der Entwickler: Icom trumpfte in den 80er Jahren mit interessanten Grafik-Adventures für den Apple Macintosh auf. Mit der Brettspielumsetzung „Sherlock Holmes" schrieb die US-Firma (inzwischen vom Medienkonzern Viacom übernommen) das erste Computerspiel mit Video-Sequenzen. Auch „Dracula Unleashed" wurde von Icom in den USA entwickelt.

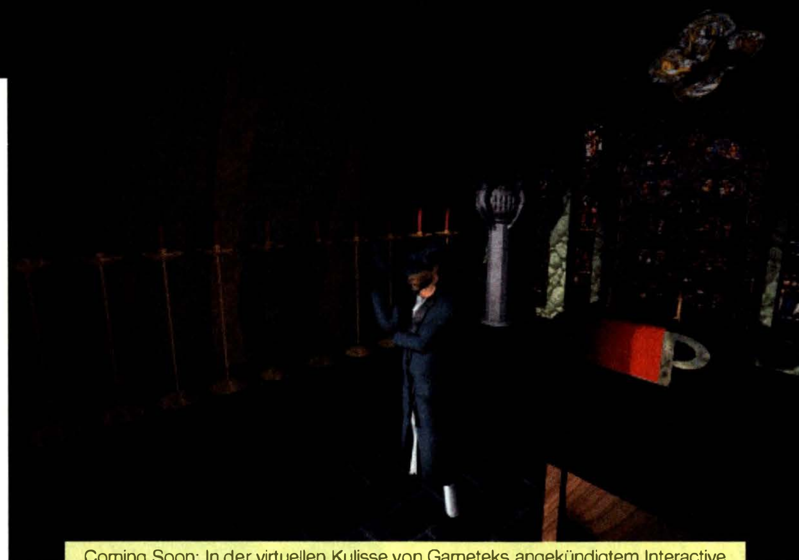
Das Spiel: Sherlock Holmes hat es sich in der Baker Street bei einem Pfeifchen gemütlich gemacht, als Dr. Watson ihm mit gerunzelter Stirn die Zeitung reicht. Eine kurze Notiz erregt die Aufmerksamkeit des viktoria-

Liegen auf einem Bildschirm Icons und Menü-Fenster, spricht man von einer grafischen Benutzeroberfläche. Die einfachste Form sind Icon-Leisten wie in „Sim City" oder „Populous", eine komplexe Variante seht Ihr z.B. in Microsofts „Windows".

stand ein 17jähriger Programmierer sowie ein einsamer Spieldesigner gegenüber – das gleiche Verhältnis kennen wir auch von aktuellen CD-ROM-Spielen. „Deus Ex Machina" wurde auf zwei Audio-Cassetten ausgeliefert – ein Band enthielt das Programm, das andere den parallel laufenden Soundtrack mit Musik, Sprache und Effekten. Der Spieler strampelte sich vom Fehler im System zum erwachsenen Lebewesen durch die lineare Handlung. Am vorgegebenen Verlauf der Software-Utopie konnte er nichts ändern.

Die Grafikfetischisten und Multimedia-Gurus forschten weiter: Mit Ankunft der Laserdisc ließ sich flink und unkompliziert auf gespeicherte Bild- und Tondaten zurückgreifen. Zwar hatten ungeduldige Designer schon mit Spielen via VHS-Band experimentiert, doch erst mit der Bildplatte schienen Computerspiel und Kino zu harmonieren. „Dragon's Lair" war der erste kommerziell erfolgreiche „Interactive Movie", jedoch spielerisch dermaßen begrenzt, daß die Laserdisc schon ein Jahr später wieder aus der Spielhalle verschwand. Ein Abspielgerät für zu Hause konnte sich nur wenige Wochen im US-Handel halten.

Noch vor Mega Drive und Super Nintendo erschien der Amiga, ein Heimcomputer mit berauschenden Grafik- und Soundfähigkeiten. „Cinemaware" nannte sich der einzige erfolgreiche US-Hersteller, der sich auf den 16-Bitter von Commodore konzentrierte. Bis 1990 trugen die grafisch beeindruckendsten Spiele das Cinemaware-Logo. In den Credits tummelten sich „Directors" und „Producers", Soundtrack-Komponisten und Drehbuchautoren – der Traum vom interaktiven Film schien sich zu erfüllen. Cinemaware-Designer wie Kelly "Defender of the Crown" Beck und Dave „Voyeur" Riordan empfingen Philips CDi-Versprechen mit Euphorie und holten sich schon Ende der 80er Jahre die ersten CDi-Entwicklungssysteme in ihre Büros. Doch Cinemaware sollte die (mehrfach verschobene) Markteinführung



Coming Soon: In der virtuellen Kulisse von Gameteks angekündigtem Interactive Movie "Hell" werden u.a. Dennis Hopper und Grace Jones agieren.

„Sherlock Homes: Consu ting Detective" (im Bild die Mega-CD-Version) ist der Klassiker unter den CD-Spielen. In dieser Brettspielumsetzung agieren kostümierte Schauspieler vor viktorianischer Kulisse.

Harmonische Kombination aus vorberechneter Computergrafik, menschlichen Schauspielern und CD-Sound.

Die beste Version der rätselhaltigen Gruselei ist für das Philips CDi erschienen.

nischen Meisterdetektivs – nur eine kuriose Meldung oder bereits die Spur zu einem interessanten Fall? Nach Lektüre der Times oder einem Gespräch mit Watson kutscht Ihr durch London, recherchiert und kombiniert. Alle Gepräche erlebt Ihr als Video-Einspielungen. „Hat der Seemann bei der letzten Behauptung nicht nervös mit der Augenklappe gezuckt?" Wer ein fittes Gehirn, einen guten Blick und gute Englischkenntnisse besitzt, löst alle Probleme dieser Krimi-Compilation.

Die Technik: Auf einem Stadtplan von London sind Euch einige Orte zugänglich. Klickt sie an, und Ihr klopft an die Wohnung des potentiellen Mörders oder eines gesprächigen Sachverständigen. Neben den digitalisierten Video-Einspielungen im kleinen Bildauschnitt hat „Sherlock Holmes" wenig Multimedia-Technik zu bieten.

Versionen: Als echter Multimedia-Klassiker ist „Sherlock Holmes" auf allen Plattformen zuhause. Die Versionen für *Mac*, *IBM* und *CDi* sind nahezu identisch, lediglich die *Mega-CD*-Variante fällt grafisch etwas ab. Die Teile 2 und 3 der Serie wurden übrigens nicht mehr auf die Sega-Maschine übertragen.

Interaktion: ☆☆
Grafik: Grob digitalisierte Film-Schnipsel in kleinem Bildausschnitt. ☆☆
Spielspaß: ☆☆☆

7TH GUEST
TRILOBYTE/VIRGIN

Der Entwickler: Trilobyte-Mastermind Graeme Devine ist ein Veteran der Spieleprogrammierung. Den Entwickler Trilobyte gründete er 1983 eigens zur Produktion aufwendiger Interactive Movies.

Das Spiel: Gruseliges Treffen in der Villa Stauff: Ein mörderischer Puppenhersteller hat zum geselligen Abend ins Spukschloß geladen. Da die anderen Gäste schon nach dem Dessert das Zeitliche segnen, schlendert Ihr ein wenig durch die Hallen. Laßt Euch nicht von den Spukwesen aus der Fassung bringen und haltet Ausschau nach den Kombinationsaufgaben des alten Stauff – wenn Ihr 22 Rätsel löst, werdet Ihr die Villa lebend verlassen. Ach, ja: Als „11th Hour" wird ein Nachfolger erscheinen, der im Vergleich zum Erstling noch mehr Schauspieler und Live-Video-Tricks enthält.

Technik: Durch „7th Guest" wurde das PC-Programm „3D Studio" von Autodesk weltbekannt. Alle Räume der Villa wurden mit dieser Grafik- und Animations-Software programmiert, konstruiert und gerendert. Während des Spiels werden die Kamerafahrten durch Speiseräume und über Treppen von CD eingespielt. Dank klassischer Blue-Screen-Technik wandeln sogar ein paar Schauspieler durch die Gegend. Von den Rätseln abgesehen kommt keine traditionelle Animation zum Einsatz.

Versionen: Wer sich für die Mischung aus Grafik-Adventure und Denksport-Aufgaben erwärmen kann, sollte nicht die *PC*-, sondern die *CDi*-Variante spielen. Hier verbinden sich die brillante MPEG-Grafik, Sprachausgabe und Soundtrack zu einem audiovisuellem Großereignis.

Interaktion: ☆
Grafik: Tolle Kamerafahrten durch eine vorberechnete 3D-Villa. Eingeblendete Schauspieler. ☆☆☆☆ bis ☆☆☆☆☆
Spielspaß: ☆☆ bis ☆☆☆



Hollywood-Profis entdecken das Computerspiel: Michael Crichtons "Amazon" von 1985.

Interactive Novel

Bevor den Spieledesignern Live Video und CD-ROM-Speicherplatz zur Verfügung stand, versuchten sie, die Atmosphäre und die Spannung mit bloßem Text zu erzeugen. So entstanden aus den frühen Textadventures Anfang der 80er Jahre sogenannte „Interactive Novels", Romane zum Mitspielen. Eine komplexe Handlung, pseudo-intelligente Protagonisten und dramaturgische Kniffe unterschieden das Genre von den Grafikadventures, die mit einer möglichst großen Anzahl von bunten Illustrationen und bald auch Animationen auftrumpften. Doch weder die „Star Trek"-Serie des amerikanischen Verlags-Giganten Simon & Schuster, noch die illustrierten Interactive Novels von Trillium (u.a. Umsetzungen von Ray Bradburys „Fahrenheit 451" und Arthur C. Clarks „Rendevous with Rama") konnten sich auf dem turbulenten Spielemarkt halten. Mitte der 80er Jahre waren Textadventures und Interactive Novels verschwunden – und mit ihnen der Abenteuer-Spezialist Infocom, „Interactive Novel"-Erfinder und einer der wichtigsten Softwarehersteller der Welt.


Einen Aufzug (links) werdet Ihr in nahezu jedem Interactive Movie finden – hier im Erotik-Pionier "Virtual Valerie".

der Multimedia-Konsole nicht mehr erleben. Der Kunde hatte das dünne Spielprinzip hinter Grafik-Bomben wie „Defender of the Crown" und „Sindbad" entlarvt und sich auf die traditionellen Spiele zurückbesonnen.

Nach dem Ende von Cinemaware nahm sich Electronic Arts der Interactive Movies an. Vom CDi inspiriert ersann der „New Hollywood"-Vordenker Trip Hawkins sein eigenes Multimedia-Spielzeug, den „3DO Interactive Multiplayer". Industrie-Insider wie Noah Falstein von LucasArts begrüßten das 3DO als Hardware, die den Kundenwunsch nach einem TV-gerechten Seherlebnis befriedigt. Zur selben Zeit setzten sich die CD-ROM-Laufwerke als PC-Zubehör durch – die Filmindustrie, die seit Jahren auf den Millionenumsatz der Softwarebranche schielte, war begeistert. Es begann eine Invasion der Autoren, Schauspieler und Dramaturgen. Doch das verpulverte Millionenbudget blieb oft das einzige Verkaufsargument. Denn Interactive Movies waren alles, aber garantiert nicht so interaktiv wie traditionelle Videospiele. Die mickrigen Sprites aus Mario und Sonic boten bessere Unterhaltung als die Filmvorführungen à la „Dracula Unleashed" oder „Man Enough".

Die Spielfilm-Fanatiker übersehen, daß Grafik und Sound nicht gleichbedeutend mit Spielspaß sind. Zugunsten der TV-Optik wird mit der **Interaktion** das wichtigste Kennzeichen eines Videospiels vernachlässigt. „Pac Man" und „Tetris" waren so einfach, daß der Spieler ohne Joystick-Verrenkungen, Regelstudium und Wartezeiten in das Universum des Videospiels abtauchen konnte. Interactive Movies nerven hinge-

Der Begriff Interaktion bezeichnet den Grad, in dem Ihr in die Handlung eingreift bzw. den Spielverlauf verändert. Das „Interaktive Spiel" (von dem Multimedia-vernebelten Kollegen gerne schreiben) ist Unsinn – im Gegensatz zu Musik und Film ist jedes Spiel interaktiv.

Teeny-Killer from Outer Space: „Night Trap" wurde als einer der ersten Interactive Movies schon in den 80er Jahren veröffentlicht, do h erst 1992 für das Mega CD ausgeliefert. Im Bild die 3DO-Version.

Voyeur/CDi
Philips

Der Entwickler: Einer der hellsten Köpfe unter den Interactive-Movie-Erfindern Cinemaware war Dave Riordan, der Anfang der 80er von Philips engagiert wurde. Neben "Voyeur" entwickelte sein Team das Lernspiel "Dimo's Quest".

Das Spiel: Als "Voyeur" erlebt Ihr den amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf und überwacht das Anwesen des Kandidaten Reed Hawke. Sex & Crime kommen in der spannenden Geschichte nicht zu kurz.

Die Technik: Klassische Benutzeroberfläche mit Kommando-Icons und Video in einem mittelgroßen Fenster.

Versionen: Ursprünglich als *CDi*-exklusiv Titel geplant, wurde "Voyeur" mittlerweile auch für den *PC* umgesetzt.

Auch ohne die zusätzliche Digital-Video-Cardtridge kann das CDi Fernsehgerechte Grafik darstellen: "Voyeur".

Interaktion: ☆
Grafik: ☆☆☆☆
Spielspaß: ☆☆☆

Night Trap
Digital Pictures

Die Entwickler: Die Film- und Softwareprofis von Digital Pictures trafen sich in den 80er Jahren, wurden jedoch erst 1992 für ihre Bemühungen um den „Interactive Movie" belohnt. Mit „Night Trap" etablierten sie sich innerhalb weniger Monate als CD-ROM-Spezialisten. Nachdem Acclaim Anteile an Digital Pictures erstand werden die nächsten drei Interactive Movies ("Corpse Killer", "Supreme Warrior" und "Slam City") für *Mega CD*, *32X CD*, *Mac*, *PC* und *3DO* erscheinen.

Das Spiel: Als Mitglied einer "Special Forces"-Truppe müßt Ihr das bevorstehende Verschwinden von etlichen Teenagern verhindern. Das idyllische Anwesen wird von acht Kameras überwacht, auf die Ihr freien Zugriff habt. Er stellt sich heraus, daß grausige Aliens hinter den Entführungen stecken. In den USA empörte man sich über die angebliche Brutalität einiger Alien-Szenen.

Die Technik: Daß „Night Trap" sich eher konservativ dem Interactive Movie nähert, darf man dem Spiel aufgrund seines hohen Alters nicht übelnehmen: Ihr schaltet über eine Kommando-Leiste zwischen verschiedenen Räumen um, beobachtet die jugendlichen Schauspieler und dilettantisch maskierte Aliens und drückt im rechten Augenblick die richtigen Tasten.

Versionen: Die Ur-Version, von Rob Fulop & Co. auf *VHS*-Band entwickelt, wurde niemals ausgeliefert. Erst 1992 veröffentlichte Digital Pictures "Night Trap" auf zwei *Mega-CDs*, seit Frühjahr 1994 ist in den USA eine grafisch stärkere *3DO*-Version erhältlich.

Interaktion: ☆
Grafik: Filmschnipsel in guter (3DO) bis erträglicher (Mega CD) Qualität ☆☆☆ bis ☆☆☆☆
Spielspaß: ☆☆☆

Abenteuer im Schneidestudio: Interactive Music (oben für Mac, rechts für Mega CD) vermischt Film, Videoclip und Adventure-Elemente.

Eine CD-ROM, die sowohl mit einem Windows-PC, als auch mit dem Apple Macintosh kompatibel ist, wird als Hybrid-CD bezeichnet – neben Interactive Music-CD-ROMs sowie zahlreiche Nachschlagewerke und Erotik-CD existieren meist als Hybrid-CDs.

Interactive Music

Was die Hollywood-Schnösel drauf haben, können progressive Musiker schon lange: Seit Einführung der CD-ROM kam es zu einer stattlichen Anzahl von gemeinsamen Projekten von Musikern und Multimedia-Spezialisten. Titel wie Peter Gabriels „Xplora“ (für CDi, PC und Mac) oder die **Hyprid**-CD-ROM „Symbol“ mischen Elemente aus Grafikadventures, Videoclips und Computeranimationen zu sogenannten „Interactive Music CD ROMs“. Meist findet Ihr auf solchen Scheiben Ton- und Bildausschnitte aus dem Werk des jeweiligen Künstlers, Interview-Passagen oder habt sogar die Möglichkeit, eigene Videoclips zu arrangieren. Eine Spielehandlung im traditionellen Sinn liegt der Interactive Music CD ROM nicht zugrunde: Entdecken und experimentieren statt rätseln, kämpfen und sammeln. Zu den besten Vertretern dieses Interactive-Movie-Verwandten gehören Joe Sparks „Total Distortion“ (exzentrisch-verspielte Mischung aus High-Tech-Grafikadventure und Videoclip-Construction-Kit) und die „Freak Show“ der amerikanischen Pop-Avantgardisten The Residents. Beide CDs sind bisher nur für den Macintosh erschienen. Mega-CD-Fans können sich mit der „Make my own Video“-Serie als interaktive Clip-Regisseure versuchen.

gen durch einen unlogisch-linearen Spielverlauf, begrenzte Handlungsmöglichkeiten und Ladezeiten.
Doch je länger Film- und Spielebranche zusammenarbeiteten, desto schmackhafter wurden die Ergebnisse. Neue Kompressionsverfahren und die Verbreitung der CD-ROM-Hardware locken immer mehr Designer weg von der traditionellen Animation zum Einsatz von Live Video. Roberta „King´s Quest“ Williams, die Erfinderin des Grafik Adventures, arbeitet momentan mit Computer- und Filmkreativen an „Phantasmagoria“, einem interaktiven Horrorfilm. Auch andere Computerspiel-Profis setzten auf CD-ROM und Kino-Feeling – lest dazu die „A Star is Born“-Reportage in MAN!AC 11/94. Gegenüber traditioneller Sprite-Animation und 3D-Berechnung in Echtzeit verläßt sich der Interactive Movie auf Darstellungsarten, die erst durch CD-ROM ermöglicht wurden: Während über die Hälfte aller Titel aus diesem Bereich mit digitalisierten und stark komprimierten Videofilm-Sequenzen arbeitet („Night Trap“, „Mad Dog McGree“), verzichten andere auf Schauspieler und errichten virtuelle Sets aus vorberechneter 3D-Computergrafik, die von CD-ROM geladen wird. Auf den Ton hat man sich hingegen geeinigt: Im Gegensatz zu traditionellen Videospielen sind Sprachausgabe und oftmals CD-Musik ein Muß – zumindest akustisch kann es das Medium schon mit Film und Fernsehen aufnehmen.



Noch mehr Live-Video, noch ekligere 3D-Monster: Der "7th Guest"-Nachfolger "11th Hour" (PC).

Harmonische Mischung aus linearer 3D-Ballerei und eingewebten Filmsequenzen – das einzige Action-Spiel mit Hollywood-Klasse!



Von der LaserDisk auf CD-ROM: Die bislang schönste Version der Western-Ballerei ist für das 3DO erschienen (Bild), doch ein „Digital Video“-Maddog für das CDi ist bereits angekündigt.

MadDog McCree
American Laser

Der Entwickler: Nur selten wagt sich ein junge Firma auf den kniffligen Automatenmarkt – und noch nie konnte sich ein Hersteller so schnell etablieren wie der „MadDog MacGree“-Erfinder American Laser Games. Ihr Western zum Mitballern wurde trotz dilettantischer Schauspieler ein weltweiter Hit. Die Nachfolge-Automaten „Space Pirates“ und „Who shot Johnny Rock“ blieben dem primitiven Schießbuden-Schema treu, verlegten die Action lediglich in Weltraum und 30er Jahre.

Das Spiel: Der ultimative Interactive-B-Movie. Eine hölzern vorgetragene Cowboy-Mär mit Banditen als lebende Zielscheiben. Auf jede überlebte Szene folgt ein Schnitt zum nächsten Schauplatz. Die Bösewichte nehmt Ihr dabei mit einem Plastik-Revolver ins Visier.

Interaktion: ☆
Grafik: Je nach Hardware unterschiedlich gut digitalisierte Filmsequenzen. ☆☆☆ bis ☆☆☆☆
Spielspaß: ☆☆

Die Technik: Im Gegensatz zur Laserdisc-Urversion werden die die Heimumsetzungen von CD-ROM abgespielt. Traditionelle Computergrafik kommt nicht zum Einsatz.

Versionen: Je nach Hardware unterscheiden sich die Heim-Umsetzungen in der Größe des Bildausschnitts, in der Grafikauflösung und in der Anzahl der Farben. Die *Mega-CD*-Variante ist die schwächste, die *3DO*-Version die grafisch bislang beste MadDog-McGree-Version.

Rebel Assault
LucasArts

Der Entwickler: Trotz ihres Gründervaters George Lucas und epischen Grafikadventures (z.B. „Monkey Island“) will LucasArts mit „Interactive Movies“ nichts zu tun haben. Die LucasArts-Kreativen orientierten sich zwar in Hinsicht auf Dramaturgie, Charakter-Entwicklung und Soundtrack am Kino, weigerten sich aber, Filmsequenzen oder anderen Multimedia-Schnickschnack in Ihre Produkte einzubauen. „Rebel Assault“ ist der erste LucasArts-Titel, der Live Video mit klassischen Spielelementen verbindet – ein interaktiver Science-fiction-Film.





Hier seht Ihr die PC- (links) und die Mega-CD-Version im Vergleich.

Das Spiel: Darth Vader muß weg! Als ehrgeiziger Rebellen-Neuling düst Ihr mit A-Wing und Snowspeeder durchs Weltall oder durch die Canyons einer fremden Welt. Neben der Steuerung konzentriert Ihr Euch nur auf die Feuertaste – vernichtet alle Feinde, ohne an einem Hindernis zu zerschellen und Ihr erlebt die glorreiche Endsequenz aus dem ersten „Star Wars“-Film.

Die Technik: Bis auf wenige Objekte ist die Grafik von „Rebel Assault“ in komprimierter Form auf CD abgelegt und wird während des Spiels nachgeladen. Für die Kampfszenen verwendet LucasArts vorab gerenderte 3D-Animationen, für die zahlreichen Zwischensequenzen wurde auf Filmmaterial zurückgegriffen. Einige der Szenen wurden speziell für das Spiel in den Original-Kulissen nachgedreht, andere den Filmen entnommen. Als Soundtrack donnern John-Williams-Kompositionen, die nur durch Funk- und Laserfeuer gestört werden. Interes-



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Lights, Camera, Interaction!

Science Fiction

	Space Ace	Spaceship Warlock	Escape from Cyber City	Journeyman Projekt	Quantum Gate
Versionen:	CDi	PC / Mac	CDi	PC / Mac	PC
Darstellungsart:	Zeichentrick	Computergrafik	Zeichentrick	Computergrafik	Computergrafik / Live Video
Sprachausgabe:	✓	✓	✓	✓	✓
CD-Musik:	✓	–	✓	–	-
Interaktion:	☆	☆☆	☆	☆☆	☆
Grafik:	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
Spielspaß:	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆

	Critical Path	Ground Zero Texas	Gadget	Jurassic Parc
Versionen:	PC	Mega CD	PC / Mac	Mega CD
Darstellungsart:	Computergrafik / Live Video	Live Video	Computergrafik	Computergrafik
Sprachausgabe:	✓	✓	–	✓
CD-Musik:	–	✓	–	✓
Interaktion:	☆☆	☆☆	☆	☆☆
Grafik:	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆
Spielspaß:	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆

Anbei findet Ihr gesammelte Interactive Movies aus den letzten fünf Jahren. Mit Computergrafik ist in den meisten Fällen vorberechnete 3D-Animation gemeint, "Live Video" bezieht sich auf jegliche Art von digitalisiertem Realfilmmaterial. Die technische Qualität wurde In die Grafikwertung miteinbezogen.

Horror / Krimi, Gangsterfilm

	Horror		Krimi, Gangsterfilm		
	Dracula Unleashed	Hell Cab	Under a Killing Moon	Who shot Jonny Rock?	Who killed S.Ruppert?
Versionen:	PC / Mac / Mega CD	PC / Mac	PC	3DO	PC / Mac
Darstellungsart:	Computergrafik / Live Video	Computergrafik / Live Video	Computergrafik / Live Video	Live Video	Live Video
Sprachausgabe:	✓	–	✓	✓	✓
CD-Musik:	–	–	–	–	–
Interaktion:	☆☆	☆	noch nicht erschienen	☆	☆☆
Grafik:	☆☆	☆☆	noch nicht erschienen	☆☆☆☆	☆☆
Spielspaß:	☆☆	☆☆	noch nicht erschienen	☆☆	☆☆☆

Flirt & Erotic / Fantasy

	Flirt & Erotic		Fantasy		
	Man Enough	Dream Machine	Return to Zork	Wrath of the Gods	Myst
Versionen:	PC	Hybrid	PC / Mac	PC	Mac / PC
Darstellungsart:	Live Video	Computergrafik / Live Video	Computergrafik / Live Video	Live Video	Computergrafik
Sprachausgabe:	✓	✓	✓	✓	–
CD-Musik:	–	–	✓	–	–
Interaktion:	☆	☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆
Grafik:	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
Spielspaß:	☆☆	☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆

sant an „Rebel Assault" ist, daß die 3D-Kampfszenen zwar linear eingespielt werden (der Spieler kann seine vorgegebene Flugbahn nicht verlassen), aber dennoch auf die Bewegung des Spielers reagieren: So verschiebt sich die Sichtperspektive mit jeder Steuerbewegung.

Versionen: Das „Rebel Assault"-Original erschien für den 486er-*PC*, eine nahezu identische Variante wurde für den *Mac* veröffentlicht. Außerdem existiert eine grafisch abgespeckte Version (weniger Farben, kleiner Bildausschnitt) für das *Mega CD*. Test in MAN!AC 9/94.

Interaktion: ☆☆☆☆

Grafik: Vorberechnete, recht grobe und auf dem Mega CD farbarme 3D-Grafik während der Actionsequnezen, Filmschnippsel zwischen den einzelnen Levels. ☆☆☆

Spielspaß: ☆☆☆☆☆



Das „schwimmfliegrennspringstarke" Opossum auf nagelneuer Adventure-Tour.



Jetzt geht das Spiel erst richtig los. Sparkster hat eine Fitnesskur hinter sich. Ist schlanker geworden und hat sich im wahrsten Sinne des Wortes neu ausgerüstet, um das Böse zu besiegen. Saltosprünge hat Sparkster neu drauf, mit ungeheurer Durchschlagskraft. Kein Hindernis ist unüberwindbar, kein Gegner schreckt ihn ab.

Farbenprächtige Backgrounds, fetziger Sound. Actionabenteuer, die Geschicklichkeit, vor allem logisches Denken, erfordert. Optimale Steuertechnik. Continues oder Schwierigkeitsgrade werden im Options-Menü vorgenommen. Hmmmm!!! Mit Passwort-Funktion, ein Leckerbissen für alle Videospielefeinschmecker. 8 Stages mit beinharten Unterlevels.

Sparkster scheucht den Gamer aus dem Sofa. Whow!! SuperstarkerVideospieleSpaß.



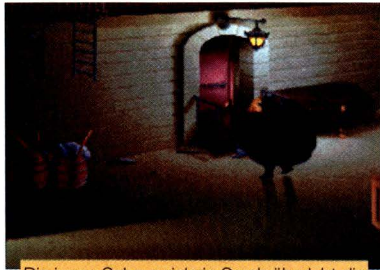
KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

HERTIE®
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

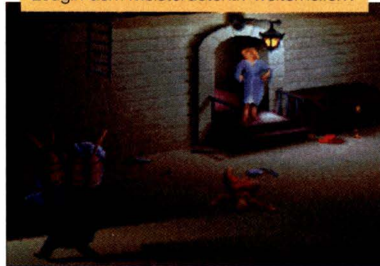
KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/294





Die junge Schauspielerin Sarah überlebt die nächtliche Attacke nicht. Kann die Augenzeugin dem Meisterdetektiv weiterhelfen?

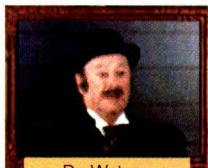




Eure erste Nachforschung gilt dem Apartement der Ermordeten. Während Holmes (mit Regenschirm) einen Schlüssel findet, bleibt Dr. Watson verwundert im Hintergrund.



Sherlock Holmes



Dr. Watson



Inspector Lestrade

The Lost Files of Sherlock Holmes

Als "The Lost Files of Sherlock Holmes" veröffentlichte Electronic Arts vor zwei Jahren ein sorgfältig aufgebautes Grafikadventure. Das Rätselspiel um den Tod einer Theaterschauspielerin war dem Zielpublikum aber zu unspektakulär – der unterkühlte Verstand des viktorianischen Meisterdetektivs hatte dem lauten Klamauk der Adventure-Konkurrenten Guybrush, Sam & Max und Roger Wilco nur wenig entgegenzusetzen. Jetzt rief der Hersteller drei Dutzend Schauspieler zu einem 3DO-Remake zusammen und ergänzte die gezeichnete Grafik durch Video und gesprochene Dialoge. Redet Ihr mit einem Augenzeugen oder Verdächtigen, wird sowohl Euer Auftritt, als auch die Erwiederung in einem Fenster eingeblendet.



Mit der Kutsche reisen Holmes und Watson zu vorgegebenen Plätzen in London

Kommunikation ist ein Schlüsselelement der Holmschen Ermittlungsarbeit. Beginnend mit Inspektor Lestrade sammelt Holmes Aussagen und Vermutungen, kombiniert sie mit eigenen Beobachtungen, bittet Dr. Watson um seinen fachmännischen Rat als Mediziner oder konsultiert das Labor. Lestrade tippt auf "Jack the Ripper", der in diesen Tagen London in Atem hält – Euch ist diese Lösung viel zu simpel. Bei der Suche nach dem wahren Mörder nimmt Homes wie in den Romanen die Hilfe der "Street Irregulars", einer Bande von jugendlichen Tagedieben in Anspruch.

Das Grafikadventure wird ganz konservativ über Befehlsfelder am unteren Bildschirmrand gesteuert. Diese Benutzeroberfläche, das authentische Ambiente und die schlaue Story machen das viktorianische Detektivspiel zu einem intellektuellen Vergnügen. Für die Neuauflage eines mittelmäßig erfolgreichen PC-Spiels ist die schauspielerische Leistung erstaunlich: Die von Spielfigur zu Spielfigur unterschiedliche Wortwahl hätte ein Conan Doyle nicht besser hinbekommen. *wi*

Game Express, München, Tel. 089/5438088

AB 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	FRÜHJAHR 95
SPIELSPASS	81 %

YuYu Hakusho



Gleich vorweg: Mega-Drive-Prügler, die sich alleine vor den Monitor setzen und dabei einen "Street Fighter"- oder "Mortal Kombat"-Aufguß erwarten, werden von"YuYu Hakusho" bitter enttäuscht. Hochbegeistert ist hingegen, wer statt Beat'em-Up-Routine ein ganz neues Fight-Feeling sucht.

So wurde MAN!AC Winnie einen Tag vor Drucklegung dieser Ausgabe von einem unverfrorenen Anrufer aus dem Heldenschlummer (fünf Stunden für drei Tage) geweckt. Winnie war noch nicht ganz wach, da hatte Karikaturist und Prügelexperte Gunter Hansen ihm schon einen ausführlichen Testbericht des neuen Sega-Knallers durchs Telefon geraunt. Von der Euphorie des Anrufers überrumpelt, warf Winnie kurzerhand den Redaktionsplan um – gut eine Seite konnte er in letzter Sekunde für Hansens "YuYu Hakashu"-Besprechung herausholen. Nicht zuviel für ein brandneues Spiel der Meister-Coder von Treasure ("Gunstar Heroes", "Dynamite Headdy").

Deren erstes Beat'em-Up greift zwar bekannte Elemente auf, unternimmt aber eine auf Spielspaß zielende Neuinterpretation des Genres. So könnt Ihr mit der C-Taste blocken, bedient Euch aber nach einigen Probe-Fights





Segas "YuYu Hakusho" ist kein lockeres Karate-Training, sondern ein brachialer Superhelden-Wettkampf im Anime-Stil. Für den Vier-Spieler-Modus ziehen sich die Figuren übrigens blaue oder weiße Gewänder an, damit Ihr sie besser auseinander halten könnt.



lieber der vielen Ausweichmöglichkeiten. Ihr könnt flink zum Gegner hin-, oder aber von ihm weghuschen (mit "Dodge") und wie in "Fatal Fury" zwischen zwei Ebenen wechseln. Statt automatisch einen Gegner zu fixieren, erlebt Ihr völlige Bewegungsfreiheit. Dadurch erweist sich besonders der Team-Kampf Zwei-gegen-Zwei als witzige Knochenbrecher-Schlacht mit Suchtpotentia – das "Bomberman" des Kampfspiel-Genres. Selbst wenn vier Charaktere mit flotten Attacken und originellen Specials loslegen, gibt´s kein Sprite-Geflacker. Technisch ziehen die Treasure-Jungs mal wieder alle Register ihres Könnens, erfreuen Euch mit stufenlosen Zooms und parallax scrollendem Kampfgelände. Euer Partner kann Euch nicht verletzen, außer er wird Euch von einem übellaunigen Gegner ins Gesicht geworfen. Hier differenziert die Kollisionsabfrage fein zwischen "Nix passiert" und "Alle Neune!".

Verschiedene Turniermodi sind anwählbar, ebenfalls ein Trainigskampf mit unbegrenzter Lebens- und Special-Energie. Im normalen Match muß letztere á la "Art of Fighting" nachgeladen und kann durch wüste Beschimpfungen geschmälert werden. Einzelkampf-Durchmarsch, zu zweit gegen den Computer, Dreikampf und Vier-Spieler-"Jeder gegen Jeden"-Chaos sind ebenfalls möglich – viel Abwechslung fürs Geld...

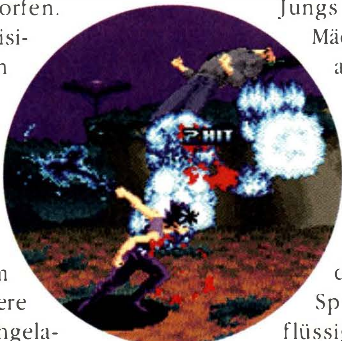


24 Buttons in Aktion: Werft alle Vorsicht über Bord und laßt Euch auf einen wilden Schlagabtausch ein.



Aus der Luft gegriffen: Eine interessante Fußtrittvariante gegen den Kobold-Helden Shin.

Unter den elf Helden der Manga-Serie "YuYu Hakusho" findet Ihr nette Jungs und fröhliche Mädel im "Ranma"-Stil, aber auch unheimliche Gestalten wie die Hexe Toguro, die Euch mit Krallen-Händen das Fürchten lehrt.



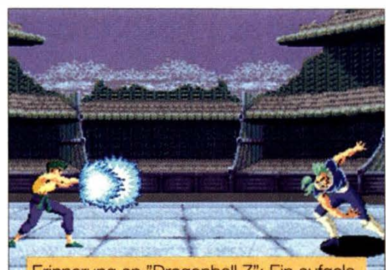
Kein anderer Titel der überlaufenen Sparte spielt sich so flüssig und leichtfüssig wie Treasures Prügelerstling. Dabei steigern die unterschiedlichen Spielmöglichkeiten und die Zeichentrick-nahen Animationen (mit saufenden und meditierenden Helden!) den Spaß. Statt ihr Entwicklungs- und PR-Budget für den unverdaulichen 93er-Titel "Eternal Champions" zu verprassen, hätte Sega den Kampfsport-Auftrag besser gleich an Treasure vergeben. Eines der absolut besten Multi-Player-Spiele – holt Euch das Modul und ein Quartett 6-Button-Pads!



Zu den Neuheiten in "YuYu Hakusho" zählt, die zeitlich unbegrenzte Runde, die bis zum K.O. eines Kämpfers oder eines Teams ausgetragen wird. Innovativ sind auch die Special-Moves: Daß man die Feuerbälle bis zur Riesengröße aufblasen kann, ist lediglich aus dem Japano-only Titel "Dragonball Z" bekannt. Die Hexe Toguro (eigentlich ein zweigeschlechtlicher Dämon) verwandelt sich in ein fleischiges Geschoß oder greift in den Boden, um einige Meter entfernt Ihre Kralle wieder auftauchen zu lassen.



Fight! Ihr erlebt kontrollierbare Supersprünge und magische Extras.



Erinnerung an "Dragonball Z": Ein aufgeladener Feuerball rast auf den Gegner zu.

MBIT 16 · AB 12 Jahren

SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	SEGA
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	84 %

LEGENDÄRE FILM

Super STAR WARS®

RETURN OF THE JEDI™







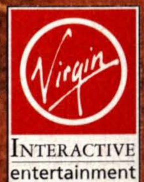


JV



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





VC









Final Fantasy 3

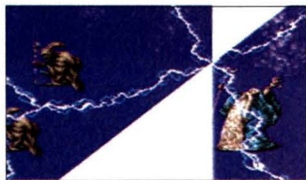


Während sich japanische Rollenspieler in regelmäßigen Abständen auf einen neuen Teil der "Final Fantasy"-Serie freuen, konnten deutsche Nintendo-Fans bislang nur warten und hoffen. Zwar wird vermutlich auch von "Final Fantasy 6" keine deutschsprachige Version erscheinen, doch dafür wurde das Rollenspiel verblüffend schnell ins Englische übersetzt und in Amerika ausgeliefert. Man raunt vom grafisch anspruchvollsten, musikalischsten und komplexesten Fantasy-Rollenspiele aller Zeiten...

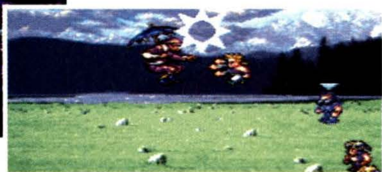
Das magische Volk der "Esper" gilt als Auslöser eines allesvernichtenden Weltkrieges. Jahrhunderte später erinnert sich kaum mehr ein Mensch an die Zauberwesen. Doch eines Tages munkeln die Leute von magischen Überfällen und Hexerei – eine neue Katastrophe, vielleicht sogar die Rückkehr der Esper kündigt sich an.

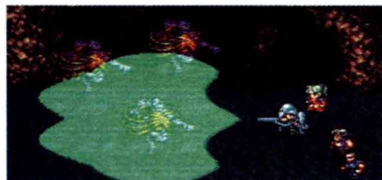












Neben den Wunderwaffen der Esper (links) verfügt jeder Recke über individuelle Spezialschläge und Kampfmaschinen.





Cyans Luftschiff ist eines der zahlreichen Gefährte, mit denen Ihr 3D-Reisen unternehmt. Der Zeppelin enthält sowohl eine Spielhalle (oben), als auch Mannschaftsquartiere und einen Maschinenraum.



Das Imperium reagiert prompt und schickt Elite-Truppen in stählerner "MagiTek"-Rüstung. Mit ihnen läuft ein grünhaariges Mädchen, das trotz offensichtlicher Willenlosigkeit alle Feinde mit Blitz und Feuersturm aus dem Weg räumt. Dieses Mädchen ohne Vergangenheit seid Ihr.

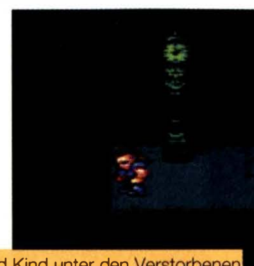
Zu Beginn erreicht Ihr mit dem imperialen Stoßtrupp die Siedlung Narshe. Die Menschen dort sehen die Waffenträger nicht gerne und rüsten sich zum Kampf. Noch ehe Ihr wißt, was geschieht, geratet Ihr in die ersten Gemetzel. Habt Ihr die Stadt noch aus der "Von oben"-Perspektive besucht, schaltet der Bildschirm nun in die Seitenansicht der Kampfdarstellung. Ihr wählt Eure Waffe und wartet, bis die Spielfiguren Eure Befehle ausführen. Im Gegensatz zu zahlreichen US-Rollenspiel könnt Ihr jedoch nicht stundenlang über die Frage "Flammenzauber oder Eisgewitter?" grübeln, sondern müßt schnell reagieren. Anfänger und Zeitgenossen mit ungeschickten Joypadfingern schalten die Echtzeit im Konfigurationsmenü ab – jetzt geht's erst weiter, wenn Ihr Euch entschieden habt.

Zurück nach Narshe: Habt Ihr dort alle Verteidiger über den Haufen gerannt und Euch Zutritt in die Höhle nördlich der Gemeinde verschafft, trefft Ihr zum ersten Mal auf einen Esper. Eure Begleiter wollen die magische Kreatur sofort in imperiales Gewahrsam nehmen, werden jedoch von der Bildfläche gezaubert. Ihr verliert das Bewußtsein, nicht jedoch Euer Leben – das Wesen scheint Euch zu mögen. Als Ihr wieder zu Euch kommt, klärt sich die seltsame Einstiegs-Episode: Durch eine Sklavenkrone hat Euch der böse Minister Kefka zu seinem Söldner gemacht. Nach dem Ereignis in der Höhle hat Euch ein Bürger von Narshe gefunden, die Krone entfernt und Euch Euren eigenen Willen zurückgegeben. An dieser Stelle dürft Ihr Eure Spielfigur benennen.



Fahrt in die Hölle: Zwar gelingt es Euch, den Geisterzug ins Reich des Todes zu verlassen, doch für die dahingemetzelten Bewohner eines Dorfes kommt jede Hilfe zu spät...





Ein Gefährte erkennt Frau und Kind unter den Verstorbenen – der Abschied läßt ihn als gebrochenen Mann zurück.



Die meisten Gebäude von "Final Fantasy 3" erstrecken sich über mehrere Bildschirme und Stockwerke. In dieser Kneipe amüsieren sich die Soldaten des Imperators – Euch haben die Tölpel noch gar nicht bemerkt.



Nach dem Einmarsch der imperialen Truppen herrscht dicke Luft in den Städten der "Final Fantasy"-Welt.

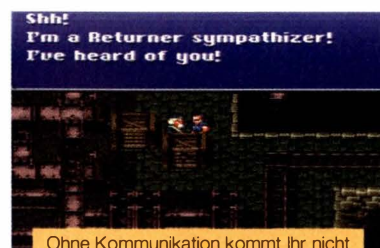
Auch später trefft Ihr auf Menschen, die erst von Euch einen Namen erhalten und dann mit Euch marschieren. Als gemeinsamer Feind entpuppt sich der Imperator, der sich mit Hilfe des sadistischen Kefka an friedlichen Städten und sogar an den Burgen seiner Verbündeten vergreift. So hilft Euch der junge König Edgar, nachdem seine Festung von Kefka gestürmt und sein Volk vergiftet wurde. Insgesamt trefft Ihr auf Eurer Flucht knapp ein Dutzend besondere Helden. Da Ihr nur maximal vier Charaktere gleichzeitig kontrolliert, müßt Ihr Euch entscheiden, welche Personen Ihr auf eine bestimmte Expedition mitnehmt. Manchmal verzweigt sich die Handlung sogar: Versucht Ihr als Glücksritter Locke aus einer besetzten Stadt zu entkommen oder wollt Ihr dabeisein, wenn König Edgar, sein bärenstarker Bruder Sabin und der geheimnisvolle "Shadow" die "Baren"-Wasserfälle hinabtauchen?

Die Welt unterteilt sich in offenes Land, Städte und Burgen und das Innere von Häusern und Höhlen. Reist Ihr zu Fuß von Ort zu Ort, scrollt der Erdboden in Mode-7-Optik unter Euren Füßen. Um den ständigen Monsterüberfällen zu entgehen, solltet Ihr Euch möglichst schnell ein Chocobo-Reittier mieten. Heitere Musik und rasante 3D-Perspektive verkürzt die Reise mit diesem Turbo-Vogel. In Städten werdet Ihr hingegen nur selten angegriffen und könnt gemütlich im Waffengeschäft stöbern oder im Wirtshaus mit Gästen plaudern. Durch die Gespräche und das Zusammentreffen mit einflußreichen Zeitgenossen entspannt sich eine vielschichtige Handlung, in deren Mittelpunkt die Esper stehen – ein mystisches Volk mit übertragbaren Zauberfähigkeiten.

Auch Ihr kommt in den Genuß von Esper-Power, wenn Euch die Überlebenden dieser Rasse als Verbündeten erkennen. Doch auch ohne die Zauberkraft der Esper entwickelt Ihr Euch durch ungezählte Kämpfe zu einer schlagkräftigen Heldentruppe: Je nach Background können Eure Streiter Maschinen bedienen, "Street Fighter"-ähnliche Nahkampfattacken ausführen oder aus Dutzenden von Zaubersprüchen wählen. Doch nicht nur Euer Kampfgeschick wird in "Final Fantasy 3" benötigt. Um vor dem Imperium zu bestehen, müßt Ihr Hinweise sammeln und deuten, Euch mit den richtigen Personen treffen und dann und wann ein Rätsel lösen.

Der Abwechslungsreichtum der Handlung und die vielfältigen Personen, Orte und Gegenstände machen aus "Final Fantasy 3" ein Jahrhundert-Rollenspiel, die grafische Ausarbeitung und die famose Musikbegleitung gar einen der besten Super-Nintendo-Titel aller Zeiten. Ob als verliebter Prinz oder verzweifelter Bürgermeister, die putzigen Final-Fantasy-Stars haben mehr Charme als die meisten Kino- oder Fernsehhelden. Ihr erlebt Rückblenden, singt den Sopran in einer Oper, träumt, reist und kämpft Euch durch ein Feuerwerk der inhaltlichen und grafischen Effekte. Ein episches Abenteuer, das dank geschickter Menüsteuerung und sporadischer Online-Tips keine Eingewöhnungsphase, dafür aber Englischkenntnisse erfordert.

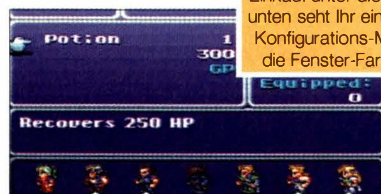
Muster von Zapp Games, Mainz, Tel. 06131/230492



Ohne Kommunikation kommt Ihr nicht weit: Hier verspricht Euch ein Sympathisant der Rebellen seine Hilfe.









Mit dem Menü-System managt Ihr Euren Trupp. Oben links wählt ein Streiter die geeigneten Waffen, darunter wird der Einkauf unter die Helden verteilt. Rechts unten seht Ihr einen Ausschnitt aus dem Konfigurations-Menü, in dem Ihr sogar die Fenster-Farben verändern könnt.

MBiT 24 · AB 12 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	SQUARE
SCHUTZ	JA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	90%

Das Import-"Final Fantasy 3" läuft auch auf deutschen 50Hz-Konsolen – mit einer Einschränkung: Wenn Ihr Euch unter freiem Himmel bewegt, habt Ihr nur begrenzten Zugriff auf die Menübildschirme zur Verwaltung der Gegenstände, Fähigkeiten und Zaubersprüche. Die Menüs erscheinen so verstümmelt, daß Ihr sie nicht benutzen könnt. Wenn Ihr Euch hingegen in einer Höhle befindet, habt Ihr keine Probleme. So nervt dieser "Kopierschutz" zwar stellenweise, Euren Siegeszug durch die Welt von "Final Fantasy 3" kann er aber nicht verhindern.



Illusion of Gaia



Es begann vor vielen Jahrhunderten: Damals herrschte ein grausamer Krieg zwischen den Rittern des Lichts und der Dunkelheit. Die finale Wunderwaffe der Kontrahenten war ein geheimnisvoller Komet, der grelles Licht und tödliche Strahlen aussendete. Seit der großen Schlacht kehrt der Komet alle 800 Jahre wieder und verwandelt die schutzlosen Menschen in widerliche Bestien. Aber der Krieg brachte noch eine andere Veränderung: Zahllose Schätze liegen seitdem Gemetzel in der Welt von Gaia verstreut! Euer Vater war ein Schatzsucher, der von einer Expedition nicht mehr zurückkehrte. Als der heranwachsende Jüngling Will macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Vermächtnis Eures Vaters und nebenbei natürlich auch nach ein paar prunkvollen Reichtümern.

Ihr steuert Euren vorgegebenen Helden aus einer "Schräg-Von-Oben"-Perspektive durch 29 Städte, Paläste, Burgen und Kerkergewölbe. Das ganze Spiel handelt nur in diesen Örtlichkeiten – Verlaßt Ihr eine Stätte, wählt Ihr gleichzeitig, wohin sich Euer Held danach begeben soll: Ihr könnt Euch also nicht frei in der Welt bewegen, sondern nur die verschieden Orte aufsuchen. In schönster "Zelda"-Manier löst Ihr Rätsel, findet Gegenstände (die Ihr an der korrekten Stelle einsetzen müßt), befragt die Stadtbewohner nach Geheimnissen, und kämpft mit herumstampfenden Ungetümen. Jedes besiegte Monster hinterläßt einen Gegenstand, der Euch beizeiten zusätzliche Lebensenergie, Erfrischung, Abwehr- und Angriffskraft spendiert. Nach kurzer Spielzeit schließen sich Euch weitere Abenteurer an, die Euch jedoch im Kampf nicht beistehen, sondern nur zur Geschichte beitragen. Dank der eingebauten Batterie könnt Ihr bis zu drei Spielstände gleichzeitig speichern. Außerdem liegt dem Modul nicht nur eine Karte, sondern auch das komplette Lösungsbuch bei. "Illusion of Gaia" besticht durch liebevoll gezeichnete Grafiken, herrliche mittelalterliche Musikstücke und einen spannenden Spielablauf. Negativ fällt der begrenzte Bewegungsraum auf, der sich bei manchen Rätseln auf nur einen bildschirmgroßen Raum beschränkt. Dadurch erhält der Spieler stellenweise das Gefühl, vom Spiel gesteuert zu werden und nicht selbst die Handlung zu bestimmen. Trotzdem bereitet Euch das Action-Adventure viele spannende Rätsel- und Prügel-Stunden (laut Hersteller benötigt Ihr selbst dann zirka 60 Stunden Spielzeit, wenn Ihr den Lösungsweg bereits kennt). "Illusion of Gaia" empfehlen wir jedem Nintendo-Fan, der schon am großen Vorbild "Zelda" Gefallen fand.

Testmuster von Galaxy,München, Tel. 089/7605151


In den tiefen Dungeons kämpft Ihr gegen höllische Monster und...




...löst Rätsel. Hier benötigt Will einen Kristall, um weiterzukommen.



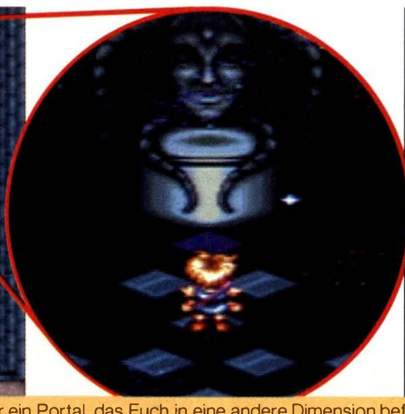

Als "Illusion of Gaia"-Held kennt Ihr allerlei Tricks: Springt Ihr von oben auf den orangen Knopf (rechts), erscheinen Geheimtür und Schatz.


Zieht Ihr von einem Ort zum anderen, verfolgt Ihr die animierte Reise auf der zoomenden Mode-7-Karte.



Im Item-Menü wählt Ihr den Gegenstand an, den Ihr als nächsten im Kampf oder als Werkzeug benutzen wollt.






Nach jedem größeren Abenteuer findet Ihr ein Portal, das Euch in eine andere Dimension befördert, in der Ihr speichern und Euch an bestimmten Stellen auch in einen Superkrieger verwandeln könnt.

16 MBiT · AB 12 Jahren

SYSTEM	SNES
HERSTELLER	ENIX
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	MITTE '95
SPIELSPASS	80 %

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	**109.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	139.00
Ardy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	144.00
Beastball	dt	99.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Black Thorne	dt	109.00



Bomberman 2	dt	**109.00**
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	119.00
Bugs Bunny Rabbit Ram.	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Cybernator	dt	59.00
Daze before Christmas	dt	119.00
Desert Fighter	dt	119.00



Donkey Kong Country	dt	139.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt159.00

Double Dragon 5	dt	109.00
Dr. Franken	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00

Earth Worm Jim dt134.00

Eek the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
F-15 Strike Eagle	dt	**129.00**
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fatal Fury 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	**149.00**
Flintstones - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hebereke Popoon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Illusion of Gaia	us	**149.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	134.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	**99.00**
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	dt	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	135.00
Lord of the Ring	dt	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mickey Mania	dt	**129.00**
Micro Machines	dt	99.00
Might&Magic 2-dt.Texte	dt	129.00

Der König der Löwen

Lion King (24 Meg)	dt	**134.00**
NBA '95 Showtime	dt	129.00
NBA Jam	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Newman-Haas Indy Car	dt	139.00
No Escape	dt	111.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Pacman 2	us	109.00
Page Master	dt	119.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	135.00
Player Manager	dt	79.00
Pop'n Twin Bee	dt	69.00
Power Rangers	dt	129.00
Rasenmäher Mann	dt	79.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt144.00

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00

Secret of Mana dt109.00

Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Solitaire	dt	99.00
Space Ace	dt	59.00
Sparkster	dt	**129.00**
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Gener.	dt	109.00

Star Wars 3 dt129.00

Star Wing	dt	99.00
Street Racer	dt	**119.00**
Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	69.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Game Boy & Donk. K.	dt	149.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	134.00
Superman	dt	129.00
Syndicate	dt	**109.00**
Tetris 2	us	119.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	**129.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00
Virtual Bart	dt	109.00
Vortex	dt	**133.00**
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw incl. Video dt154.00

Wolverine	dt	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zombies	dt	69.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Game Mage Mogelmodul	dt	99.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads		99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Prog. Universal Adap.	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
S.Nintendo More Fun Set	dt	**309.00**
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
Super Scope - 6 Spiele	dt	99.00
Universal Adap. (60 Hz)	dt	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

GAME BOY

Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00
Daffy Duck	dt	59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	39.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	55.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirby's Pinball Land	dt	49.00
Kirbys Dream Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Lucle	dt	69.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
Monster Max	dt	69.00
Mortal Kombat 2	dt	65.00
Ms. Pac-Man	dt	49.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	69.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	69.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Tarzan	dt	59.00
Tetris 2	us	66.00
Tiny Toon 2	dt	59.00
Titus the Fox	dt	59.00
WCW The Main Event	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	59.00

WWF Raw dt 69.00

Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00

Zubehör

Action Replay Pro		49.00
GB 3er Set	dt	**199.00**
GB Energy Pack		39.00
GB ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

Aladdin	dt	89.00
Alien 3	dt	59.00
Animaniacs	dt	**105.00**
Back to the Future 3	dt	59.00
Ballz	dt	89.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Boogerman	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	**109.00**
Cool Spot	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	114.00

Double Clutch dt 49.00

Double Dragon 5	dt	99.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	114.00

Earth Worm Jim dt129.00

Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	79.00
F1 '94	dt	119.00

Fifa Soccer 95 dt109.00

Flink	dt	94.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Hardball '94	dt	99.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	104.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Incredible Hulk	dt	109.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00

Lion King (24 Meg) dt124.00

Lost Vikings-kompl.dt	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	**119.00**

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	**109.00**
Micro Machines 2	dt	114.00
Mighty Max	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	**109.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	69.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Pagemaster	dt	114.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	104.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00

Rise of the Robots dt129.00

Road Runner Desert D.	dt	99.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shadowrun	us	109.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	109.00
Shaq-Fu incl. Musik CD	dt	**115.00**
Shining Force 2 (DA)	dt	134.00
Skitchin	dt	59.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) dt124.00

Sonic 1	dt	49.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	129.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sonic & Knuckles	dt	**109.00**
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	114.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
Streetfighter 2 Cham.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Subterania	dt	109.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	dt	109.00
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Terminator 1	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turtles Hyperstone H.	dt	69.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	dt	124.00
WWF Raw incl. Video	dt	**134.00**
WWF Royal Rumble	dt	109.00

Winter Challenge dt 49.00

Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	109.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00
Zombies	dt	69.00

Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 Lion King Set	dt	279.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
MD 2 Sonic Set	dt	279.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Battle Corps	dt	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Dracula Unleashed	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dune - Wüstenplanet	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Race	dt	89.00
Mickey Mania	dt	**99.00**
NBA Jam	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
No Escape	dt	99.00
Penal Colony	dt	95.00
Pitfall!	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00
Prize Fighter	dt	109.00

Rebel Assault dt109.00

Second Samurai	dt	84.00
Silpheed	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Wars Chess	dt	89.00
Thunderhawk	dt	99.00
Tomcat Alley	dt	**89.00**
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

Zubehör

CD Plus Adapter MCD	dt	79.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00

MegaDrive 32X

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Ratchet and Bolt	dt	129.00
Space Harrier	dt	129.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Zubehör

Mega Drive 32X	dt	399.00
Mega Drive 32X & Star Wars	dt	**519.00**
Mega Drive 32X & Doom	dt	519.00

Game Gear

Aladdin	dt	75.00
Asterix 2	dt	69.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	69.00
Dr. Robotnik	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00

Dschungelbuch dt 79.00

EA Hockey	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 '94	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Incredible Hulk	dt	79.00
Itchy and Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00

Lion King dt 79.00

Marko's Magic Football	dt	79.00
PGA Tour Golf	dt	79.00
Pete Sampras Tennis	dt	79.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Rise of the Robots	dt	79.00
Road Rash 2	dt	79.00

Sonic Triple Trouble dt 77.00

Speede Gonzales	dt	79.00
Tazmania 2	dt	79.00
WWF Raw	dt	89.00

Zubehör

Action Replay Pro		69.00
GG 4 Fun	dt	249.00
GG Energy Pack		69.00
GG Netzteil	dt	25.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	us	89.00
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
Guardian War	us	119.00
John Madden Football	dt	89.00

Magic Carpet us 89.00

Mega Race	us	99.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Real Pinball	us	99.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00

Space Ace dt 89.00

Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Theme Park	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	149.00
Brutal Sports Football	uk	159.00
Checkered Flag	us	129.00
Club Drive	us	109.00
Hardball 3	us	109.00
Tempest 2000	dt	119.00
Tiny Toon	us	109.00

Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	55.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, *Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750*

Versand für **Deutschland**, *Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 80,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! *Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



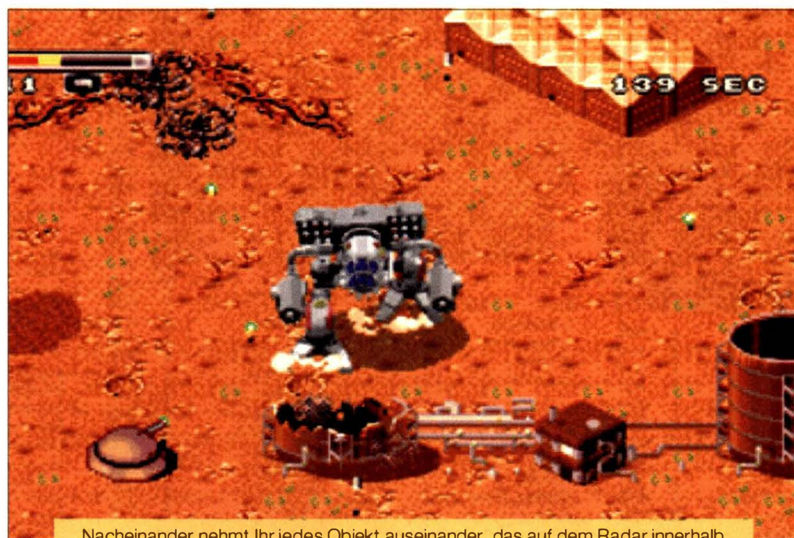
Battletech



Wir schreiben das Jahr 3050. Die Menschheit ist in einen grausamen Krieg verwickelt und Ihr seid die einzige Rettung in der gnadenlosen Schlacht gegen die hinterhältige "Allianz". Also werft Ihr Euch – wahlweise auch ein Kumpel – in die Kampfmontur und besteigt den fabrikneuen Mech-Roboter "Madcat". In unzähligen Missionen zeigt Ihr dem Feind die Zähne: Für jeden Auftrag reist Ihr auf einen anderen Planeten – Ihr stapft durch die Wüste, kämpft auf Gletschern und dringt in unterirdische Stollen ein. Dabei werden die Mech-Krieger der Allianz von Auftrag zu Auftrag immer gigantischer. Während Ihr im Ein-Spieler-Modus alleine die Gewalt über alle Waffen- und Steuersysteme besitzt, teilt Ihr diese Aufgaben im Zwei-Spieler-Modus. Das führt zu Beginn zu einem wilden Chaos, später spielt Ihr Euch jedoch sehr schnell auf Euren Partner ein. Ihr verfolgt das "Desert Strike"-ähnliche Kampfgeschehen von schräg oben. In jeder Mission habt Ihr bestimmte Ziele zu zerstören, die von knallharten Metallriesen, Panzern und Geschützen bewacht werden. Auf dem eingebauten Radar ist das aktuelle Ziel mit einem roten Kreis gekennzeichnet – habt Ihr Stützpunkt, Kampfmech, Radarstation oder Flughafen in den Boden gestampft, wird der Markierungskreis blau, die Luft ist rein. Jetzt sucht Ihr Euch das nächste Ziel auf dem Radar, plant Eure Angriffstaktik und schlagt dann gnadenlos zu. Dabei müßt Ihr ständig auf Eure begrenzte Munition und Energie achten, die Ihr mit Containern auffrischt, die Ihr in den Überresten gerösteter Feinde oder in verwinkelten Stellen des Levels findet. Doch Vorsicht: Euch wird nichts auf dem Silbertablett serviert – Es kommt des öfteren vor, daß der ersehnte Energiecontainer mitten in einem Minenfeld liegt, das für Euren angeschlagenen Mech den sicheren Tod bedeutet. Dank der nützlichen Paßwortabfrage müßt Ihr nicht alle Missionen am Stück spielen, um den Abspann zu sehen.

"Battletech" ist ein futuristisches Blech-Geballer ohne großartig neue Einfälle, aber mit faszinierender Science-fiction-Grafik, stimmungsvoller Endzeitmusik und handfester Spielsubstanz: Besonders mit einem gut eingespielten Partner erlebt Ihr heiße Mechschlachten und wilde Strategiedebatten.

Testmuster von Galaxy, München, Tel. 089/7605151



Nacheinander nehmt Ihr jedes Objekt auseinander, das auf dem Radar innerhalb eines roten Kreises liegt. Sind alle Ziele zerstört, geht's ab zur nächsten Teil-Mission.


Nach erfolgreichem Abschluß der Mission werdet Ihr befördert


Game Over: Eure Mech-Leiche vor malerischem Hintergrund.


Nützlich: In verschiedenen Levels findet Ihr auch mal ein kleines Extra-Depot.


Euch verfolgen nicht nur Panzer, Hubschrauber und Soldaten, sondern auch die ausdauernden Mechs des Feindes.


Im Kampf machen Euch nicht nur die Feinde, sondern auch hinterhältige Minenfelder das Leben schwer.


Vor dem Kampf versorgt Euch der Chef ausgiebig mit Informationen über die Missionsziele (oben) und die Bewaffnung Eures Mechs (unten).

Auf in den Kampf!

Wie in "Desert Strike" besteht jeder Auftrag aus zahlreichen



Teilmissionen, die Ihr der Reihe nach ausführen müßt.


Während des Kampfes könnt Ihr einen Radarbildschirm und einen Statusbildschirm einblenden, um über die aktuelle Lage informiert zu sein.

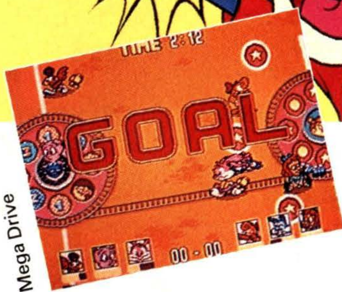


MBiT 16	CODE 010 201 022	AB 12 Jahren
SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	EXTREME
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	74%





Mega Drive



Mega Drive



Mega Drive

KARSTADT

Gut einkaufen schöner leben

Joypad-Olympiade mit den Toons.

Das beste Mehr-Disziplinen-Wettkampf-Spiel mit den Tiny Toons.

Bis zu 18 Wettkampfarten in einem Modul. Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fällen. Wettkämpfe von 100 Meter bis Marathonlauf, um nur einige zu nennen. Ein echtes „Fun and Family-Game" für jede Alterstufe im Super NES (lieferbar ab Mitte November).

Im Sega Mega Drive habt Ihr gleich **zwei Spiele in einem**. Fußball und Basketball. Die Teams können aus 12 willigen Toons gebildet werden. Allein oder mit einem Mitspieler (mit „Sega Tap" sogar zu dritt oder viert). Fünf Schauplätze. Traditionelle Regeln sind allerdings unbekannt. Bildschirmtext in 3 Sprachen bzw. Schwierigkeitsgrad oder Spielzeit frei wählbar. Supersound.

8 phantastische Wettbewerbe im Gameboy. Wahlmöglichkeiten „Easy, Normal und Hard" sorgen für sportlich-starken-Spielespaß. Grafik und Sound besser als der Gameboy-Standard.

DM 119,95

NEU!



DM 69,95

NEU!



Lieferbar ab Mitte November

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz– Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77



Samurai Spirits



In Japan wird auch die Neo-Geo-Version unter dem Titel "Samurai Spirits" verkauft. Im Gegensatz zur Europa-Fassung spritzt reichlich rotes Blut durch die Luft – in "Samurai Shodown" wurde es weiß eingefärbt. Bei der Umsetzung für das Super Nintendo haben die Designer weitgehend auf Blut verzichtet – nur an wenigen Stellen seht Ihr ein paar hellrote Spritzer durch die Luft fliegen. Daß die deutsche Version nochmals entschärft wird, ist daher nicht anzunehmen.

Seit über einem Jahr schwören die Neo-Geo-Fans auf das Fantasy-Prügelspiel "**Samurai Shodown**" – eisenharte SNK-Freaks finden's sogar besser als Capcoms "Street Fighter 2". Wie gehabt sicherte sich Takara die Lizenz zur Umsetzung auf das Super Nintendo – doch wie sollte man das 118 MBit große Originalspiel auf 32 MBit zusammenstutzen? Die wichtigsten Features ließ Takara unangetastet. Wie beim Original treten zwölf verschiedene Fantasy-Kämpfer an: Neben dem fetten Earthquake auch die beiden Damen Charlotte und Nakoruru sowie Ninjas, Kabuki und Schwertkämpfer. Der liebenswerteste Charakter des schlagkräftigen Dutzends ist Gen-An, ein grüner Zwerg, der seinen Kontrahenten mit einer rostfreien Todeskralle droht. Jede Spielfigur kann mindestens zwei verschiedene Special Moves zelebrieren. Zwei der Recken führen trainierte Haustiere mit, die den Gegner auf Kommando angreifen. Beizeiten spurten hilfreiche Zuschauer durch den Hintergrund, die Hähnchen (Energie) oder eine Schatzkiste (Punkte) auf die Spielfläche werfen.

Bei der Umsetzung von "Samurai Shodown" mußte Takara Kompromisse eingehen. Dem eingeschränkten Speicherplatz fiel der spektakuläre Zoom-Modus des Originals zum Opfer, außerdem verloren die Spielfiguren ein Drittel ihrer Körpergröße. Auch die Hintergründe hätten farbenfroher ausfallen können. Spielerisch kommt die Nintendo-Version dem Original aber angenehm nah. Die komplette Special-Palette wurde eingebaut und geht Euch locker von der Hand. "Samurai Spirits" spielt sich zwar nicht so flott wie "Super Street Fighter 2", dafür überzeugen die fantasievollen Charaktere, die im Gegensatz zu anderen Prügelspielen auch mit Schwertern und Degen hantieren.



Im "License"-Modus müßt Ihr den Gegner möglichst schnell zusammenschlagen



Das Original (Neo Geo, unten) sieht deutlich besser aus als die Umsetzung von Takara.




Bis zum Deutschland-Release von "Samurai Shodown" müßt Ihr Euch mit japanischem Text begnügen



Die Spielfiguren halten nichts von prügeln und treten: Sie kämpfen mit scharfer Klinge und Todeskralle!



Mit der Hurricane-Kick-Kombination aus "Street Fighter 2" wirft Dickwanst Wan-Fu sein Feuerschwert auf den Gegner

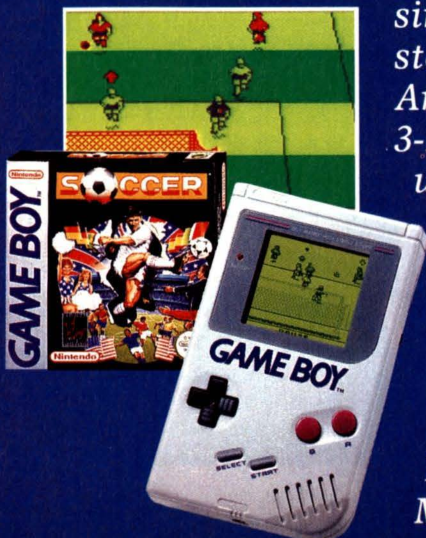
MBIT 32 · AB 16 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	TAKARA
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	ANFANG '95
SPIELSPASS	74%

SOCCER

Super Pässe, spannende Tore, Fußball-Weltklasse!

Das ist Fußball pur! Auf dem Game Boy™ oder auf dem Super Nintendo™ mit dem Super Game Boy™: Soccer ist einfach Weltklasse! Eine Fußballsimulation vom Feinsten! Realistische Animationen, klassische 3-D-Perspektive, 24 Teams und eine Fülle von Optionen machen Soccer zu einem spannenden Spielerlebnis. Und mit der unglaublich realistischen Trainingsoption kannst Du Dich auf die Stunde der Wahrheit vorbereiten: das Elfmeterschießen! Mit Paßwortfunktion!



Nintendo®

Have more fun!



Entwickler: Konami, Japan

Animan



Kaum treiben die Tiny-Toons-Nachfolger ihren Schabernack im Fernsehen, kommen bereits die Videospielumsetzungen. Dank Konami steuert Ihr die Warner Brothers Jako und Wako, sowie die Sister Dot durch turbulente Abenteuer auf dem Studiogelände. Wie bei Konami üblich, unterscheiden sich die Versionen für Mega Drive und Super Nintendo völlig.

Auf Nintendos 16-Bitter klaut das Verbrechergenie Brain mit seinem unterbelichteten Kumpel Pinkie ein brisantes Filmscript. Der Warner-Chef setzt daraufhin seine Animaniacs auf die Diebe an. Auf einer Übersichtskarte verfolgt Ihr die diebischen Mäuse, die mit dem Drehbuch in vier verschiedene Studios flüchten. Betretet Ihr eines der Ateliers, findet Ihr Euch in der Kulisse der dort gedrehten Filme wieder. Im Aquatik-Studio arbeitet ein Team gerade an einem Piratenschinken – Jako, Wako und Dot hüpfen zwischen Flößen und gefräßigen Haifischen herum, kämpfen mit Seeräubern und einer Riesenkrake. Im Science-fiction-Studio begegnet Ihr Robotern, während im Hintergrund eine interstellare "Star Wars"-Schlacht tobt, oder werdet nach einer unheimlichen Begegnung der dritten Art von einer fliegenden Untertasse entführt.

In der "Fantasy"-Welt reitet Ihr auf Hexenbesen in Wahnsinnstempo durch einen Wald, später turnen die drei kleinen Warner-Geschwister durch Ritterburgen und stellen den König der Karten zum Duell. Führen Euch die Diebe ins "Adventure"-Studio, wandeln die Animaniacs auf den Spuren von Indiana Jones: Jako, Wako und Dot schwingen sich an Seilen über einen Dschungelfluß bis zu einem geheimnisvollen Maya-



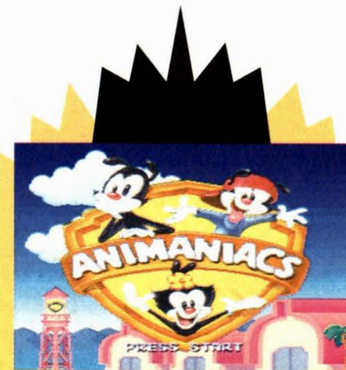
Der Vampir hütet die berühmte Kopfbedeckung des "Bloodmask"-Helden Jason wie einen Augapfel (Mega Drive).





Haltet den Drehbuchdieb!
Auf der Übersichtskarte der Warner-Studios wählt Ihr den nächsten Abschnitt an.


In der Fantasy-Welt reiten die Animaniacs auf Hexenbesen, kämpfen mit dem König der Karten und treffen auf einen fliegenden Drachen.



MBIT	CODE	AB
8	010 201 022	6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	80 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	85 %

Jump'n'Run mal anders: Rasantes Cartoon-Spektakel mit kleinem Hang zur Hektik, aber immer vergnüglich.

iacs

Ein Gag aus "Castlevania X": Im Spiegel kündigt sich der Vampirendgegner des "Bloodmask"-Levels an (Mega Drive).





Um die Riesenkrake wieder in die See zu vertreiben, müßt Ihr durch gezieltes Hüpfen die Kanone abfeuern (Super NES).

Tempel. Habt Ihr alle Levels samt Endgegnern überstanden, öffnet sich das letzte Atelier, wo Brain auf Euch wartet. Wird hingegen einer der Animaniacs außer Gefecht gesetzt, könnt Ihr den Abschnitt verlassen und Euren gefangenen Freund aus dem Wasserturm befreien.

Die drei Helden springen und sprinten durch die Levels, außerdem schiebt Ihr Gegenstände oder baut eine Räuberleiter, um auf eine höhere Ebene zu gelangen. Münzen werden am unteren Bildschirmrand in einem einarmigen Banditen zu Continues verarbeitet.

Für die Jump'n'Run-Aktionen haben sich die Designer etwas Neues einfallen lassen: Statt zweidimensionaler Plattformen sind die Levels in leicht isometrischer Perspektive gestaltet. Statt einer Bewegungsebene habt Ihr nun drei - Ihr könnt also zwischen Vorder-, Mittel- und Hintergrund wechseln. Paßwörter erleichtern den Wiedereinstieg.

zeit zwischen den Helden wechseln, um neuen Situationen gewachsen zu sein.

Ähnlich wie auf dem Super NES besucht Ihr vier Studios: Den Science-fiction-Level "Space Wars", einen Abschnitt im Wilden Westen, einen Abenteuerfilm im Dschungel und die Kulissen des Grusel-

ÜBERSCHWENGLICH & BEDÄCHTIG • Auf dem Mega Drive erlebt Ihr ein routiniertes Geschicklichkeitsspiel mit Puzzle-Elementen. Daß die Talente der Helden schnell verstanden sind, entpuppt sich als kleiner Nachteil: Was Ihr in den ersten fünf Minuten erlebt, wiederholt sich in ähnlicher Form im gesamten Spiel. Immerhin gibt es viele gute Puzzles und kleine Gags, sodaß Ihr zumindest beim ersten Durchspielen einigen Spaß habt. Die Super-NES-Version ist ein Jump'n'Run-Spektakel mit einer genialen Idee: Die drei Ebenen bringen trotz traditioneller Perspektive Räumlichkeit ins Spiel. Ab und zu ist das zwar etwas verwirrend, aber man gewöhnt sich schnell daran und freut sich über den größeren Aktionsradius. Hüpfen und Rennen wurde seit "Tiny Toons: Buster Busts Loose" nicht mehr so schnell, witzig und interessant präsentiert.



MD Auf dem Mega Drive ist der Spielansatz ein völlig anderer: Auf der Suche nach Filmrequisiten stöbert Ihr durch die Warner-Studios. Dabei müßt Ihr neben Geschicklichkeit vor allem Köpfchen beweisen, indem Ihr die verschiedenen Talente der drei Helden einsetzt: Jako darf Kisten ziehen und schieben, Wakos Holzhammer setzt Ihr ein, um Schalter zu aktivieren, Dot wirft Kußhändchen, die die Getroffenen vor Verliebtheit regungslos machen. Ihr könnt jederzeit

streifens "Bloodmask". In jedem Level arrangiert Ihr Puzzles, findet heraus, wie sich Mechanismen zum Weiterkommen nutzen lassen, oder wie man Fallen am besten umgeht. Habt Ihr den Abschnitt hinter Euch gebracht, kämpft Ihr noch gegen den Endgegner. Als Extras findet Ihr Früchte für die Lebensenergie oder Sterne, die im Hunderterpack gegen zusätzliche Leben eingetauscht werden.

Die Animaniacs wurden wie die Tiny Toons von Steven Spielberg produziert. Trotz der niedlichen Helden ist die Trickfilmserie auch älteren Comic- und Filmfans zu empfehlen, denn hier werden irrwitzige Gags, hohes Tempo und parodistische Seitenhiebe auf die Kinoindustrie gemischt. Die Animaniacs laufen jeden Sonntag auf Pro 7.

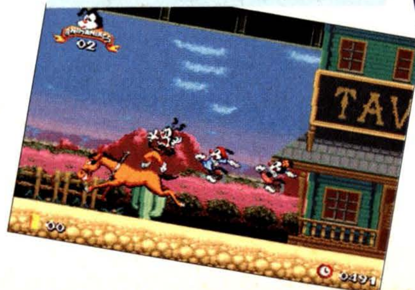


MBIT 8 · CODE 010 201 022 · D · AB 6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	70 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	75 %

Routinierte Mischung aus Jump'n'Run und kinderfreundlichen Puzzles: Unterhaltsam, aber ohne Höhepunkte.

Auf der Mega-Drive-Tour durch die Warner-Studios macht Ihr im Wilden Westen Halt...





...oder ruht Euch am Drehort eines Abenteuerfilms auf dem Rücken eines Elefanten aus.

Design: DMA • Produzent (SuperNES): Graham Stafford, Simon Little • Programmierung (SuperNES): Mike Dailly • Design & Grafik (SuperNES): Brian Watson, Gary Timmons, Adam Fowler, Martin Good, ua. • Programmierung & Grafik (Mega Drive): Digital Developments • Sound: Krisalis

Lemmings 2 The Tribes



Hier seht Ihr zirka 80% eines Lemming-Levels, der noch immer ein Vielfaches der Bildschirmgröße ausmacht. Dank des Sandhaufens wird der Lemming ganz links den Sturz überleben und nur für ein paar Sekunden bewußtlos liegenbleiben.



Als DMA mit den Ballerspielen "Menace" und "Blood Money" für Atari ST und Amiga auftrumpfte, bestand das Team nur aus zwei Leuten. Durch den "Lemmings"-Erfolg ist DMA gehörig gewachsen. Momentan wird an "Unicyles" (Super Nintendo) und an einem geheimes Ultra-64-Spiel gewerkelt.



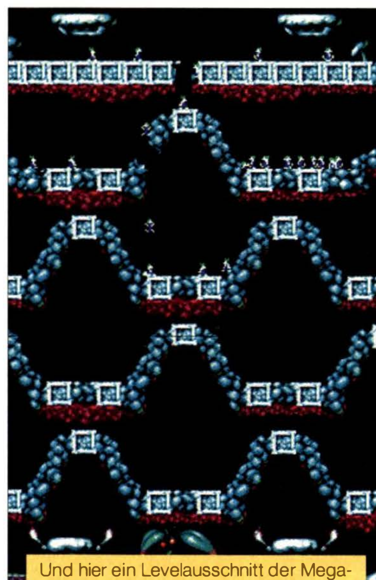


Manchmal wird Software-Geschichte auch in Deutschland geschrieben: Auf der Amiga-Messe 1990 wurden die Besucher von einer wuschelköpfigen Horde bezaubert, die am Psygnosis-Stand herumspazierte. Der Probeauftritt der "Lemmings" und die kostenlos verteilten Demo-Levels überzeugte die deutsche Amiga-Szene – ein halbes Jahr später knobelte die ganze Welt.

"Lemmings 2" ergänzt das Spielprinzip um neue Ideen: Hatten die Lemminge bei ihrem Debüt nur acht Fähigkeiten, um sich zu einem tückisch verbauten Ausgang durchzuschlagen, sind es in "The Tribes" fünfzig, die Euch jedoch nicht gleichzeitig zur Verfügung stehen. Ihr startet in einer antikägyptischen oder mittelalterlichen Welt, in einem Schnee-, Wald- oder Höhlenlevel, im schottischen Hochland, im Zirkus oder in einem Sport-Paradies. Eine der zwölf Welten ist im Stil des ersten Teils arrangiert, in einem anderen empfängt Euch eine ewige Vollmondnacht. Dank der Pausetaste könnt Ihr Euch den scrollenden Level erst einmal ansehen, bevor die Horde einfällt. Sobald ein Lemming Boden unter den Füßen hat, marschiert er los und macht erst kehrt, wenn er gegen einen massiven Gegenstand rumpelt. Je nach Level habt Ihr die Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl Eurer Lemmings auf eine Tätigkeit anzulernen. Klickt auf eines der Symbole am unteren Bildschirmrand und dann auf einen der herumwandernden Tölpel. Der Lemming beginnt umgehend mit der ihm zugewiesenen Aufgabe, buddelt sich durch eine Sandhaufen, bläst ein Schlauchboot auf oder gießt Zement in ein störendes Schlagloch. Teilt Ihr Euch diese Tätigkeiten gut ein, überwindet die Sprite-Kolonne Berge und giftige Seen.



ZUGEMÜLLT • Psygnosis tauschte das klare Grundprinzip gegen Animationsvielfalt und neue Lemming-Fähigkeiten. Im ersten Level war man ein Meister in acht Spezialgebieten, jetzt kann man zwar mehr, dafür klappt aber auch nichts mehr so gut wie früher. Warum Fechten, Abfackeln und Buddeln, wenn all diese Tätigkeiten ein ähnliches Endresultat (Loch in der Wand) haben? Wo man sich im ersten Teil nur mit den Tücken einer Spielstufe herumschlug, muß man jetzt erst mal checken, was die kleinen, von Level zu Level wechselnden Symbole bedeuten. "Lemmings 2" ist noch immer ein super-originelles (und nicht gerade leichtes) Taktik-Gewusel mit Geschicklichkeits-Komponente, als Fortsetzung hingegen überflüssig. "Lemmings" pur war mir lieber: Wenn ich mit Panzerfaust und Flammenwerfer hantieren möchte, spiele ich "Cannonfodder".



Und hier ein Levelausschnitt der Mega-Drive-Version. Was Ihr seht, hat ungefähr die dreifache Bildschirmhöhe.

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · AB 12 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	86 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	79 %

Schwaches Sequel, aber gutes Spiel: Tüftelei unter Zeitdruck, mit wuselnden Lemmings, die nur Quatsch machen..

MBIT 16 · AB 12 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	65 %
SOUND	58%
SPIELSPASS	79 %

Dezent anderes Level-Arrangement und satterer Sound – davon abgesehen mit der Mega-Drive-Version identisch.

Entwickler: Zyrinx

Red Zone

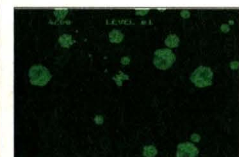


Wie erregt man mit einem thematisch hausbackenen Actionspiel heute noch Aufsehen? Ganz einfach, man läßt sich einen mega-spektakulären Grafik-Trick einfallen. Zyrinx, die Entwickler von Sega's "Sub-Terrania", haben es geschafft, der typischen Vogelperspektiven-Optik einen realistischen 3D-Touch zu geben.

"Red Zone" beamt Euch in das Cockpit eines modernen Apache-Hubschraubers, der mit vier unterschiedlichen Waffensystemen bestückt ist. Ähnlichkeiten zu Electronic Arts' "Desert Strike" sind nur oberflächlich, in "Red Zone" geht's actionreicher und weniger taktisch zur Sache – auch wenn Ihr unterwegs die übliche Reservemunition und Treibstoffkanister aufsammelt. Habt Ihr Euren Helikopter gestartet, seht Ihr die Landschaft zunächst aus der Vogelperspektive – so ähnlich wie in zwei Dutzend anderen Spielen. Gebt Ihr allerdings etwas Gas, merkt ihr postwendend den Unterschied: Die Gebäude auf dem Boden verändern sich je nach Standort in bezug auf Euren Hubschrauber. Ein rundes Silo seht Ihr nur dann flach aus der Vogelperspektive, wenn Ihr direkt über ihm seid. Nähert Ihr Euch dem Silo von vorne, nehmt Ihr ihn auch schräg von vorne wahr. Außerdem rotiert nicht nur der Hubschrauber bei entsprechenden Steuer-Kommandos, der Untergrund dreht sich fleißig mit.

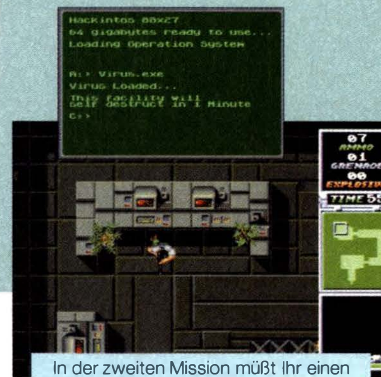
Die Hälfte der zehn Missionen ist in zwei Aufträge gesplittet: Zunächst müßt Ihr mit dem Helikopter eine zuvor beschriebene Aufgabe erledigen, ehe es zu Fuß weiter geht. Dazu wählt Ihr aus drei Kämpfern, die in Söldner-Manier feindliche Gebäude infiltrieren. Die hinterlassenen Leichen sollten nicht unnötig mit Füßen getreten werden: Erstens verlangsamt sich dabei Eurer Lauftempo und (wenig apptetitliches) Blut spritzt Teppichboden und Tapeten voll. Die Grafikdarstellung entspricht den Hubschrauber-Szenen: Zwar rotiert die Landschaft nicht, doch die Wände und die meisten Gegenstände in den Räumen werden perspektivisch dargestellt.

Wenn Ihr als Paßwort "ABCACACBCAC" eingebt, landet Ihr in einem "Asteroids"-Bonusspiel. Leider haben sich die Programmierer hierfür wenig Mühe gegeben und eine optisch akkurate, aber spielerisch verpfuschte Zwei-Spieler-Variante des Atari-Klassikers aus den späten Siebzigern abgeliefert.





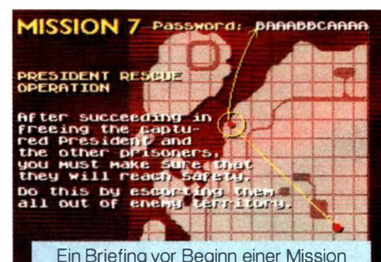
Das Elite-Team (Shades, Rocco und Mirage; von links) kämpft mit MGs, Handgranaten und Buschmessern.



In der zweiten Mission müßt Ihr einen Computer-Virus einschleusen, der zur Vernichtung der Feind-Zentrale führt.



Rechts oben seht Ihr einen Radar, darunter die jeweils aktivierte Waffe und deren verfügbare Munition.

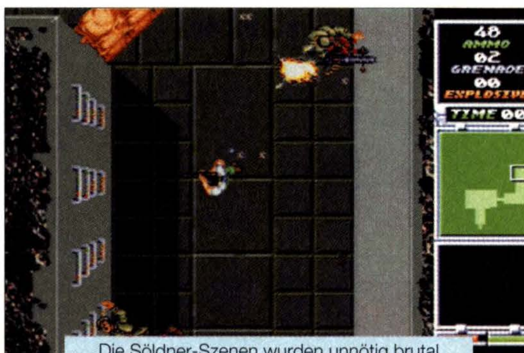


Ein Briefing vor Beginn einer Mission beschreibt Eure Aufgabe: Schummler notieren sich das Paßwort rechts oben.

LEICHEN PFLASTERN EUREN WEG • Hinter dem oberflächlichen "Kuck mal, was da rotiert!"-Effekt steckt tatsächlich ein gutes Spiel. Auch wenn "Red Zone" den perfekten Spannungsbogen der drei "Strike"-Module nicht erreicht, sollten Action-Fans ein paar Mark locker machen. Anfangs unfaire Stellen lassen sich mit etwas Übung (bzw. Taktik und Auswendiglernen) meistern, die gewöhnungsbedürftige Steuerung in den Gebäuden ist träge, aber akzeptabel. Sieht man von einigen übertrieben martialischen Grafik-Effekten ab und denkt sich eine FSK-Freigabe ab 18 Jahren dazu, verdient das temporeiche "Red Zone" **Spielspaß-Sympathien**. Für sich alleine würden die beiden Action-Konzepte (in der Luft & am Boden) nicht bestehen, die Doppelwhopper-Zubereitung kommt jedoch an – trotz wenig Extras und dezent hektischen Hubschrauber-Szenen.



Je mehr Objekte auf dem Bildschirm zu sehen sind, desto realistischer kommt der 3D-Effekt.



Die Söldner-Szenen wurden unnötig brutal in Szene gesetzt



MBIT 16 · CODE 010 201 022 · AB 18 Jahren

HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	70 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	74%

Technisch einmaliges Actionmodul mit fesselnden Hubschrauber- und Söldner-Szenen in cooler Pseudo-3D-Grafik. Ziemlich blutig.

Gnadenlos VIDEOSPIELE



TEL.: 089-4802913



Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	79,90
Game Genie	59,90
MULTI MEGA CD	799,90
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Infrarot Joypads	69,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
Mega Adapter	39,90
Abraham´s Battletank d	59,90
Addam´s Family d	49,90
Alienstorm d	49,90
Alisia Dragoon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Ballz d	99,90
Barkley Jam	89,90
Bart´s Nightmare d	39,90
Baseball 2020 d	49,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Beavis & Butthed us	129,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	49,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	49,90
Body Count d	109,90
Bonanza Bros. d	49,90
Cadash I	39,90
Captain Planet d	49,90
Chakan d	39,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Chuck Rock 2 d	79,90
Cliffhanger d	39,90
Combat Cars d	79,90
Contra Hard Corps us	109,90
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	39,90
Crackdown I	29,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	49,90
Cyborg Justice d	49,90
David Robinson d	39,90
Daviscup Tennis	89,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	99,90
DJ Boy d	39,90
Dr. Robotnik d	89,90
Double Dragon 3 d	69,90
Dracula	99,90
Dragon d	99,90
Dragon´s Fury d	59,90
Dragon´s Revenge d	99,90
Dschungelbuch d	109,90
Double Sports d	69,90
(EA Icehock & John Madden	
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	49,90
Dune II d	109,90
Dungeon & Dragons d	59,90
Dynamite Heady d	119,90
EA Tennis d	99,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
Ecco the Dolphin 2 us	109,90
ESPN Baseball us	109,90
European Golf Tour d	89,90
Eternal Champions d	99,90
Ex Mutants d	49,90
F 117 d	89,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fantasy Zone d	49,90
Fatal Fury d	69,90
FIFA Soccer d	89,90
Final Blow I	29,90
Flintstones d	89,90
G - Loc d	49,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Global Gladiators d	49,90
Gods d	49,90
Greendog d	49,90
Gunship d	49,90
Gynoug dt	39,90
Hardball ´94	99,90
Hard Driving d	49,90
Haunting d	69,90
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hydlide d	49,90
Hook d	39,90
James Pond 3 d	49,90
Jewel Master d	39,90
Jordan vs Bird d	49,90
Joe Montana ´93 d	49,90
John Madden ´92 d	49,90
John Madden 92 d	49,90
Jordan vs Bird d	49,90
Jurassic Park d	79,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
Kick Off 3 d	89,90
Kid Chameleon d	49,90
Klax d	49,90
Landstalker d	119,90
Last Battle	49,90
LHX Attack Chopper d	49,90
Lotus Turbo Ch.	49,90
Lotus II	49,90
Magical Hat	39,90
Marco´s Magic Soccer	109,90
Mario Lemieux d	49,90
Maximun Carnage d	129,90
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Mc Donald Land	99,90
Mercs d	39,90
Mutant League Footb d	39,90
Mutant League Hockey	49,90
NBA Jam d	99,90
NHLPA ´95 d	99,90
Normy´s Beach Babe d	89,90
Paperboy d	49,90
Powermonger	39,90
Puggsy d	49,90
Quackshot d	49,90
Rambo III d	49,90
Ranger X d	59,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Riskey Woods d	49,90
Robocod d	49,90
Robocop v Terminator d	49,90
Rocket Knight d	59,90
Sepp Maier Soccer d	69,90
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Shinobi 3 d	89,90
Skitchin d	89,90
Simpsons Barts Night d	39,90
Smash TV	39,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic & Knuckle d	119,90
Sonic d	29,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	79,90
Sparkster d	99,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman j	29,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	49,90
Steel Empire d	89,90
Steel Talons d	49,90
Streets of Rage 3 d	119,90
Strider I	19,90
Strider d	29,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Summerchalleng d	59,90
Sunset Riders d	59,90
Superman d	39,90
Super Shinobi d	49,90
Super Streetfighter us	119,90
Super Streetfighter d	129,90
Super Streetfighter jp	109,90
Sylvester & Tweety d	119,90
Talespin d	29,90
Talmit´s Adventure d	39,90
Tazmania 2 d	109,90
Technoclash d	49,90
Terminator d	39,90
T2 Arcade	39,90
T 2 Judgement Day d	49,90
Tiny Toons d	59,90
Tiny Toons Allstars d	109,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe Jam & Earl 2 d	99,90
Toki d	49,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	59,90
Turtles T. Fighters d	89,90
Twin Hawk d	49,90
Two Crude Dudes	49,90
Universal Soldier d	39,90
Urban Strike d	99,90
Valis SD j	29,90
Verytex I	29,90
Virtual Pinball d	99,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	69,90
Winterchallenge d	49,90
Winter Olympics d	99,90
Wiz´n Liz d	59,90
Wonderboy V	49,90
World Class Soccer d	69,90
World Cup Italia d	39,90
WWF Wrestlemania d	49,90
Xenon 2 d	39,90
Zero Tolerances us	109,90
Zero Wings I	29,90
Zombies d	59,90
Zool d	49,90

MEGA CD

CDX Adapter	79,90
Afterburner d	79,90
Afterburner I	49,90
Bill Walsh us	69,90
Chuck Rock d	79,90
Dracula Unleashed d	99,90
Dune d	99,90
Earnest Evans I	29,90
FIFA Soccer d	89,90
F1 Circus j	89,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero Texas d	89,90
Heavy Nova I	19,90
Heart of Alien us	109,90
Hook d	69,90
Hook us	59,90
Iron Helix us	109,90
Jaguar XJ 220 d	59,90
Kriss Kross d	69,90
Kriss Kross us	59,90
Marky Mark us	59,90
Megarace us	99,90
NHL ´94 d	89,90
Nighttrap d	89,90
Powermonger d	99,90
Prince of Persia us	69,90
Road Avenger d	69,90
Sewershark d	79,90
Spiderman d	59,90
Thunderhawk d	79,90
Tomcat Alley d	99,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90
WWF Rage in Cage d	89,90

SUPER NES

Action Replay Pro 2	79,90
Gamemage	69,90
Game Genie	59,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Joypads Infrarot	99,90
5 Spieler Adapter	59,90
Addam´s Family d	59,90
Addam´s Family us	39,90
Addam´s Family 2 eu	59,90
Adventure Islands us	49,90
All American Footbal us	49,90
Andre Agassi Tennis us	99,90
Arcana us	49,90
Art of Fighting eu	89,90
Axelay d	59,90
Best of the Best eu	69,90
Baseball Simulator us	49,90
Batman Returns d	59,90
Battle Grand Prix j	59,90
Battleship d	69,90
Battletank us	49,90
Battletank eu	69,90
Battletank 2 us	119,90
Battletoads d	89,90
Bill Laimber Basketb. us	39,90
Blackthorne us	119,90
Blues Bros j	49,90
Bomberman d	79,90
Bomberman 2 us	119,90
Bonkers us	129,90
Brawl Bros. d	79,90
Breath of Fire us	149,90
Bubsy d	89,90
Bubsy 2	139,90
Bugs Bunny d	129,90
Captain America eu	59,90
Chessmaster d	49,90
Chuck Rock us	49,90
Chuck Rock d	79,90
Chessmaster us	39,90
Choplifter III d	99,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates d	109,90
Cliffhanger d	59,90
Contra us	69,90
Cool Spot d	79,90
C.R.J. Baseball d	59,90
Crash Dummies us	49,90
Crash Dummies d	69,90
Crazy Sports eu	89,90
Cybernator d	59,90
D-Force us	49,90
Darius Twin us	49,90
Desert Fighter eu	119,90
Double Dragon V d	119,90
Dr. Franken d	69,90
Dracula d	79,90
Drakkhen d	59,90
Drakkhen us	39,90
Dschungelbuch d	119,90
EEEK! the Cat d	99,90
Empire Strikes Back d	99,90
Equinox eu	69,90
F - Zero us	39,90
F1 Pole Position	99,90
First Samurai d	49,90
Fighter History us	119,90
Final Fantasy III us	159,90
Final Fight us	59,90
Final Fight 2 d	119,90
Flashback	69,90
Foreman Boxing us	39,90
Fun´n Games d	99,90
Ghouls´n Ghosts us	39,90
Gods d	69,90
Gradius 3 us	39,90
Great Circus Myster us	139,90
Home Alone us	29,90
Hulk d	149,90
Hyper Zone us	49,90
Illusion of Gaia us	139,90
Joe & Mac us	59,90
Jurassic Park eu	79,90
Kablooey	39,90
K.H. Rummenige d	79,90
Kendo Rage us	69,90
Kevin Keegan eu	59,90
Kick Off d	79,90
Kick Off 3 d	109,90
King Arthur eu	79,90
King of Dragons d	109,90
King of Monsters d	59,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	69,90
Legend d	109,90
Lemmings d	69,90
Lemmings us	59,90
Lock On us	109,90
Lost Viking d	79,90
Mario Allstar d	79,90
Mario Andretti us	129,90
Mariokart us	99,90
Maximum Carnage d	129,90
Metroid II d	119,90
Mickey Mania d	149,90
Might & Magic II eu	109,90
Mr. Nutz eu	79,90
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	99,90
Obitus us	129,90
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	79,90
Paperboy 2 us	39,90
Paperboy 2 d	59,90
Pang d	69,90
Parodius d	59,90
Pilotwings us	29,90
Pitfighter us	39,90
Play Action Football us	39,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	89,90
Pop´n Twinb. Rainbow	109,90
Populous 2 d	89,90
Powermonger d	79,90
Prince of Persia d	59,90
R - Type III eu	89,90
Raiden us	59,90
Rampart us	89,90
Rival Turf d	59,90
Rival Turf us	49,90
Roadrunner d	79,90
Rocketeer us	39,90
Roger Clemens Footb	39,90
Rummenige Mgr.d	79,90
RPM Racing us	49,90
Rushing Beat	49,90
Secret Missions d	69,90
Simcity d	69,90
Simcity eu	59,90
Skyblazer eu	69,90
Slammasters d	139,90
Smart Ball us	49,90
Smash Tennis	109,90
Smash TV d	79,90
Spanky´s Quest us	49,90
Sparkster d	129,90
Starwing d	59,90
Streetfighter 2 eu	59,90
Streetfighter Turbo d	99,90
Strike Gunner d	49,90
Strike Gunner us	39,90
Striker d	79,90
Stunt Racer FX d	119,90
Super Bowling us	79,90
Sunset Riders d	69,90
Super Icehockey d	109,90
Super Kick Off d	69,90
Super Mariokart us	79,90
Super Metroid d	119,90
Super Morth d	109,90
Super Pang d	79,90
Super Soccer us	29,90
Super Streetfighter us	149,90
Super Tennis us	29,90
Super Turrican d	99,90
Tazmania d	59,90
Terminator 2 Arcade d	109,90
T2 Jugdement Day	139,90
Testdrive II d	79,90
Timeslip eu	49,90
Tiny Toons d	69,90
Top Gear us	59,90
Total Carnage eu	59,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	109,90
Turn & Burn d	129,90
Turtles	59,90
UN Squadron us	49,90
Untouchables us	119,90
Val D´Isere d	139,90
Vortex us	129,90
Wizardry V us	109,90
Wingcommander II eu	59,90
Winterolympics eu	69,90
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein 3D d	99,90
World Cup USA d	129,90
World Heroes d	129,90
World Heroes II us	129,90
World League Basketb d	69,90
World League Hockey d	89,90
World League Soccer us	49,90
WWF Royal Rumble d	89,90
X-Zone us	69,90
Xardion us	49,90
Y´s III us	99,90
Yogi Bear d	119,90
Young Merlin eu	99,90
Zelda us	59,90
Zombies d	79,90
Zool d	119,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch je nach Verfügbarkeit
I = japanisches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)

Anleitungen in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München



TROY AIKMAN NFL FOOTBALL

Einmal Spieler oder Trainer eines der 28 verschiedenen NHL-Teams sein! Bestimme selbst die Spielstrategie, ob mit oder ohne Ratschlägen von Troy Aikman und führe Deine Mannschaft zum Sieg. Jetzt ist Deine Chance da, Dich in die berauschende Atmosphäre des American Football zu stürzen - mit Troy Aikman Football!







TOUCH DOWN!





Baseball live auf dem Super Nintendo! Ob Du am Schlag bist oder auf dem Feld, Du wirst schier mitgerissen von der realistischen Spieler-Animation und der phantastischen Umsetzung im Rotoscope-Verfahren. Ein interaktives Sportereignis der Spitzenklasse mit digitalisierten In-Game-Kommentaren der Sportmoderatoren des ESPN Sports Center.

ESPN BASEBALL TONIGHT











HOME RUN!











Entwickler: Konami, Japan

Batman and Robin



Der Ritter im schwarzen Lackkostüm kehrt zurück. Nachdem die Umsetzung des zweiten Spielfilms "Batman Returns" nicht so gut ausgefallen war, versuchten die Designer mit der Interpretation der Zeichentrickserie "Die Abenteuer von Batman und Robin" alles besser zu machen.
In ihrer neuen Exkursion ins Reich der Verbrecher treffen Batman und sein junger Kumpel Robin auf viele alte Bekannte. Am Anfang steht der Joker, der eigentlich im ersten "Batman"-Film das Zeitliche gesegnet hatte: Als Bruce Wayne, Batmans Alter-Ego, gerade einen trockenen Martini im Kuppeldach seiner Villa schlürft, taucht der Batman-Lichtkegel am Himmel auf. Die Einwohner von Gotham City sind in Gefahr! Ohne zu zögern kippt er seinen Schlaftrunk in die nächste Topfblume und rauscht mit dem Aufzug in die Bat-Caves – seine gemütliche High-Tech-Höhle. Neben dem Bat-Mobil (zu schnell für jede Radarkontrolle) lagert dort auch sein Bat-Wing, ein Geniestreich des Flugzeugbaus. Vorerst verzichtet Batman jedoch auf den Einsatz der teuren Ausrüstung und legt nur sein Fledermauskostüm an. In die Montur verpackt geht's nach Gotham City, wo Euch zuerst nur bewaffnete Gangster attackieren, später aber auch Clowns und Holzsoldaten. Eure Reise führt über einen Rummelplatz, durch das städtische Museum, einen Wald und verschiedene Blocks der Stadt. Neben dem Joker erwarten Euch auch Catwoman, der geheimnisvolle Riddler, die Vogelscheuche und Poison Ivy.
Ihr schlittert mit wehendem Umhang über den Asphalt, springt, verschleudert Batarangs und schwingt durch die Luft. In der Tasche tragt Ihr Sprühpistole, Rauchbomben und Explosivgeschosse. Außerdem könnt Ihr den Gegner mit einem Blitzlicht blenden, das Nachtsichtgerät einpacken und die Gasmaske überziehen.

Der Drehbeginn zum dritten Batman-Kinofilm steht kurz bevor. Nachdem sowohl Regisseur Tim Burton als auch Hauptdarsteller Michael Keaton (aus Frust, daß immer der Bösewicht Star des Films ist) das Handtuch warfen, verkörpert Val Kilmer in "Batman Forever" den modernen Robin Hood. Michelle Peiffer, die Katzenfrau aus "Batman Returns", dreht derweil den ersten reinen "Catwoman"-Film. Wann die beiden Großproduktionen in Deutschland starten, steht leider noch nicht fest.



Im Museum von Gotham City lotst Ihr Batman und Robin durch verwinkelte Gänge.


Mit dem Bat-Seil schwingt Ihr von Ast zu Ast. Vorsicht: Manche Bäume fallen dabei um!



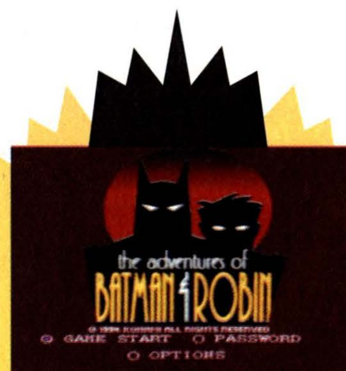
Hier gibt's kein Tempolimit: Mit dem Batmobil fahrt Ihr durch die Straßenschluchten von Gotham City.

I'M BAT • Mein persönlicher Grafik-Oscar geht an Konami: Die Grafik von "Batman & Robin" gehört mit zu den stilvollsten Pixelkunstwerken, die mir je untergekommen sind. Dabei legen die Designer weniger Wert auf viele Farben und knallbunte Hintergründe, als auf eine Annäherung an den spröden Stil amerikanischer 50er-Jahre-Zeitungsstrips. Batman läuft fast so geschmeidig wie Segas "Aladdin" vor den düstere Kulissen und parallax-scrollenden Skylines herum. Auch das Leveldesign überzeugt: Im Gegensatz zu "Batman Returns" müßt Ihr nicht nur dumpf auf die Gegner einprügeln, sondern auch Geschicklichkeitslevels durchqueren. Hier kommt es auf genaue Sprünge (in der Achterbahn) und schnelle Reaktionen an (bei der Verfolgungsjagd im Batmobil). Das Spiel überrascht Euch immer wieder mit neuen Einfällen und ideenreichen Gegnern.





Bevor Ihr dem Joker die Lichter auspustet, jagt Ihr ihm auf der Achterbahn des nächtlichen Vergnügungsparks hinterher.



MBIT 16 | CODE 010 201 022 | AB 12 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	80 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	78 %

Atmosphärische Action mit fesselnden Levels und bestechender Grafik & Musik – erinnert etwas an Segas "Dick Tracy".

Entwickler: Arcade Zone, F & Softgold, D • **Design, Programmierung, Grafik & Sound:** Carlo Perconti, Lyes Belaidouni

Legend



Neben "Street Fighter 2" hinterliesen auch andere Capcom-Spiele Eindruck auf die internationalen Spieledesigner: Mit "Legend" zollen zwei französische Spielemacher den Fantasy-Prügeleien "Knights of the Round" und "King of Dragons" Tribut. Wie in diesen beiden Capcom-Automaten begebt Ihr Euch in "Legend" allein oder zu zweit auf einen Kreuzzug in das Reich böser Mächte. Als Rüstzeug führt Ihr Schwert oder Axt sowie ein Schild mit Euch, das Ihr mit den L- und R-Tasten gegen die hereinprasselnden Schläge und Wurfgeschosse erhebt. Magische Waffen könnt Ihr hingegen erst einsetzen, wenn Ihr genügend Zaubertränke gesammelt habt. Neben diesen fallen den sterbenden Feinden auch Nahrung und **Gold** aus der Tasche.

MBiT 8	AB 12 Jahren
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	67 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	66 %

Mit Streitaxt und Breitschwert: Etwas behäbige Fantasy-Metzelei mit großen Sprites und einer Prise Zauberei.

Um Gold und Magie-Boni drehen sich auch die eingestreuten Zwischenspiele, bei denen Ihr Euch im Wettlauf mit einen Countdown die Taschen vollpackt. Wer viel verdient, darf selbstverständlich auch kräftig einkaufen.



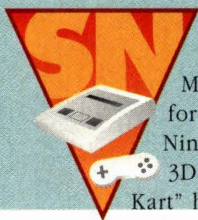
Säulenhalle und Sonnenuntergang: "Legend" ist eine stimmungsvolle Prügelreise durch die Welt der Fantasy.



AMBITIONIERT • Daß hinter dem Fantasy-Scroller nur zwei Mann stehen, merkt Ihr weder der vielfältigen Levelgrafik (mit Nacht-, Nebel-, Licht- & Regeneffekten) noch der technischen Ausführung an. Selbst größere Gauner-Cliquen verhaut Ihr, ohne dabei durch Spriteflackern oder Ruckel-Zeitlupe genervt zu werden. Leider ist "Legend" von vorneherein (und selbst im Turbo-Modus) nicht gerade rasant. Außerdem artet das pausenlose Schlagen und Hüpfen teilweise in monotone Joypad-Arbeit aus.

Entwickler: Vivid Images, GB • Programmierung: Chris West •

Street Racer



Ubisoft beweist viel Mut: Mit "Street Racer" fordern die Franzosen Nintendos prächtiges 3D-Rennspiel "Mario Kart" heraus. Können die Street Racer ohne DSP-Chip mit dem famosen Japano-Gerase mithalten?

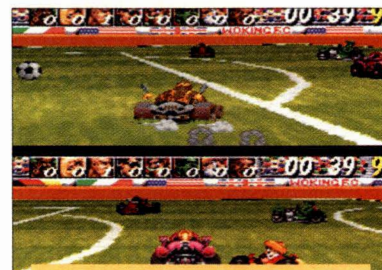
Die beauftragten Entwickler (ein englisches Team, das u.a. "Second Samurai" programmierte) gaben sich alle Mühe: "Street Racer" ist vollgestopft mit Optionen, Features und verschiedenen Spielmodi; als Krönung wurde sogar ein Vier-Spieler-Modus mit entsprechend geteiltem Bildschirm realisiert.

Kernstück der 3D-Raserei ist die Meisterschaft, die Ihr je nach Erfahrung um Bronze-, Silber- oder Gold-Cup austragt. Von den acht verschiedenen Fahrern und Vehikeln können zwei von menschlichen Spielern gelenkt werden – spielt Ihr zu dritt oder zu viert, geht nur ein Quartett an den Start. Obwohl eine gute Kurventechnik und wirtschaftlicher Einsatz Eurer Turbo-Energie die Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Rennsaison sind, verlaßt Ihr Euch auch auf fiese Tricks und pure Gewalt. Jedes Fahrzeug hat andere Eigenschaften und Waffen, mit denen Ihr die Konkurrenz aus der Bahn werft. Ganz rabiat geht's im speziellen Rumble-Modus zu, bei dem Ihr nicht um WM-Punkte fahrt, sondern versucht, alle Konkurrenten von einem Autoscooter-ähnlichen Platz zu schubsen. Neben diesem Bonus-Spiel wurde auch ein Vierrad-Fußball eingebaut, das Ihr unter freiem Himmel oder in einer Halle austragt.





Im Ein-Spieler-Modus freut Ihr Euch über den tollsten Panorama-Blick der Nintendo-Rennspielgeschichte. Aber auch die geteilte Optik läßt Euch noch einen guten Überblick.



Vier Reifen für ein Hallelujah: Ubisoft packte zwei turbulente Zusatzspiele mit aufs Modul. Im Bild: Soccer.



Biff beschleunigt exzellent und schlägt brutal mit dem Baseballschläger.



Frank: Gute Beschleunigung, aber miese Höchstgeschwindigkeit.



Helmut: Ein defensiver Routinier mit fliegendem Eigenbau-Oldtimer.



Hodjas Flitzer steuert sich exzellent, ist aber kaum gepanzert.



Der Kämpfer Raphael sitzt im schnellsten Wagen des Feldes



Suzulu: Ein geschickter Fahrer mit überragenden Angriffswaffen.



Surf ist eine gefühlvolle Fahrerin im gut gepanzerten Hippie-Käfer



Sumos Körpergewicht macht sich beim Beschleunigen bemerkbar

FLOTTER VIERER • Vier Spieler rasen auf dem gleichen Bildschirm – und siehe da, es klappt! Auch wenn die Full-Screen-Optik einen beeindruckenderen 3D-Effekt und mehr Übersicht vermittelt, ist der Vier-Spieler-Modus ein konkurrenzloses Super-Feature. Die anderen Optionen sind zwiespältig: Rumble und Soccer machen Spaß, haben aber nicht das Zeug zum "Mario Kart"-Killer. Während des Rennens paßt sich das Verhalten der computergesteuerten Fahrer angeblich der eigenen Vorstellung an – keine gute Idee, denn mir fehlt das realistische Gerangel um Plätze mit Spitzenreitern, Mittelfeld und abgeschlagenen Verlierern. Bei "Street Racer" bleiben die Fahrer meist eng im Pulk. Doch die wunderschöne Grafik (knallige Vehikel, tolle Hintergründe) und die Multispieler-Meisterschaft mit originellem Punktesystem überstrahlen die wenigen Schwächen.





Biff gibt Gas: Mit dem Turbo-Knopf könnt Ihr Euer Kart auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen – die Stichflamme am Heck unterstreicht den kurzzeitigen Boost.



MBIT 8 · AB 6 Jahren

HERSTELLER	UBISOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	83 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	79 %

Schön & schnell: Grafisch zieht "Street Racer" an "Mario Kart" vorbei – leider fehlt's an Feintuning & Spieltiefe.

Ab 26.01.95 im Kino

20th Century Fox größte Filmpremiere des Jahres

Der Pagemaster











Als Richard Tyler wirst Du von einem heftigen Unwetter überrascht und suchst Unterschlupf in einer geheimnisvollen Bibliothek. Dort wirst Du durch Zauberkraft in eine Phantasiewelt voller Horror, Abenteuer und aufregender Erlebnisse transportiert. 13 Levels, die die "Grusel World", "Adventure World" und "Fantasy World" umfassen, fordern Dich zum Kampf gegen den "Herr der Bücher" heraus.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Super GAME BOY™



MIT VIELEN LEVELS UND EINDRUCKSVOLLEN MODE-7-FLUGSEQUENZEN



Produzent: Auju Naka ¥ Design: Hirokazu Yasuhara, Hisayoshi Yoshida, Takashi Iizuka • Programmierung: Yuji Naka, Takahiro Hamano, Masanobu Iizuka ¥ Grafik: Takashi Thomas Yuda, Kunitake Aoki, Satoshi Yokokawa, Chie Yoshida, Tsuneko Aoki, Shigeru Okada ¥ Sound: Sega Sound Team

Sonic &



Da rennt er wieder: Segas Igel startet auf dem Mega Drive bereits zum vierten Mal, um Dr. Robotnik an der Zerstörung der Welt zu hindern. Der notorische Bösewicht ist erneut nach Floating Island, den Schauplatz des dritten Teils, zurückgekehrt und will sich den Meisteredelstein einverleiben, der ihm unbegrenzte Energie verspricht. Das will der blaue Igel natürlich verhindern, und außerdem steht noch Knuckles, der Hüter der Insel, bereit, alle Diebe abzuwehren. Ihr habt die Wahl zwischen den beiden Helden. Spielt Ihr Sonic, kämpft Ihr zu Beginn nicht nur mit Robotniks Technowesen, sondern auch mit Knuckles, der Euch noch immer für einen Feind hält. In den ersten fünf Zonen begegnet Ihr ihm immer wieder, wenn er Euch vor dem Ziel durch eine Falle in den nächsten Abschnitt befördert. Wie im letzten Teil sind alle Zonen in zwei Stufen unterteilt, wobei Ihr nach rasantem Dauersprint durch Loopings, Labyrinthe und unterirdische Gänge jeweils einem Endgegner bezwingen müßt. Die Hochgeschwindigkeitsjagd führt durch einen Pilzwald, wo Ihr nicht nur rennt, sondern hydraulische Aufzüge benutzt oder Pflanzen als Hilfsmittel zum Springen



In der Lavawelt nähert sich von hinten Robotniks Raumschiff, das mit zielsuchenden Raketen um sich feuert.

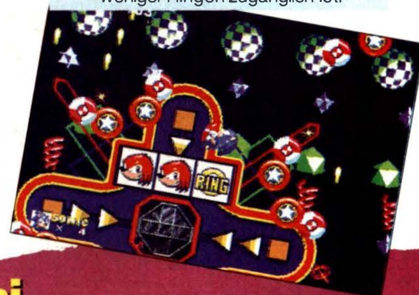
Das Sanduhr-Prinzip: In der Pyramide nutzt Ihr rieselnden Sand, um zur nächsten Plattform zu kommen.





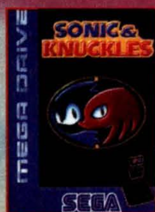
Zwei neue Bonusrunden: In diesen überdimensionalen Flipper kommt Ihr mit über siebzig Ringen...

...während der rotierende einarmige Bandit bereits mit weniger Ringen zugänglich ist.



Aus eins mach drei

Für diesen Teil hat sich Sega ein besonderes technisches Kabinettstückchen einfallen lassen: Am oberen Rand des Moduls befindet sich ein Steckplatz, auf das Ihr wie beim Action Replay "Sonic 2" oder "Sonic 3" aufstecken könnt. Durch technische Tricks werden nun die Sprites des alten Teils mit neugezeichneten Knuckles Animationen ersetzt. Ihr könnt die alten Teile der Sonic-Saga mit Knuckles spielen, der durch seine zusätzlichen Talente bisher unentdecktes Terrain erreicht. In "Sonic 3" ändert sich sogar noch mehr: Die Endgegner werden ausgetauscht und Teile des Leveldesigns ändern sich...



+


=







+


=





Knuckles





Robotnik läßt sich wieder viele Verkleidungen einfallen,um Sonic am Vordringen zu hindern.

Die Pilzfallschirme könnt Ihr sowohl mit Knuckles, als auch mit Sonic benutzen.



Zusätzliche Bewegungstalente helfen dem blauen Igel gegen die neuesten Fallen des fiesen Robotnik.

und Überqueren von Abgründen verwendet. Danach geht's ins hochtechnisierte Riesenraumschiff von Robotnik, wo Ihr zwischen Flammenwerfern, elektrischen Todesfallen und rotierenden Magneten umherhüpft. In einer Wüstenwelt seilt sich Sonic an antiken Bauten ab, nutzt Sandflüsse und entdeckt eine Pyramide, die von einem Steinwesen bewacht wird. Habt Ihr ihn durch einen Trick beseitigt, öffnen sich die Tore zum Monument: Ihr müßt durch Einschalten von Lichtsystemen Geister abschrecken, Schalter für Tore finden und rieselnden Sand als Hilfsmittel nutzen, um den Eingang zum Lavariff zu finden. In unterirdischen Gängen werden hier viele Elemente aus dem ersten Sonic-Teil zitiert. In dem versteckten Palast wird schließlich der Meisteredelstein von Knuckles bewacht - aber Sonic kommt gerade erst hinzu, als Robotnik das Artefakt mit Gewalt entwendet. Daraufhin wird Knuckles zu Eurem Helfer und zeigt dem Igel mit letzter Kraft einen magischen Teleporter, der Euch in die heilige Wolkenwelt versetzt. Um den Edelstein zu retten, müßt Ihr den Aufstieg zu Robotniks Death Egg finden, wobei Ihr bekannten Robotnikmaschinen aus allen Sonic-Episoden begegnet. In der Doomsday-Zone kommt es mal wieder zum letzten Duell mit Robotnik.

Wenn Ihr wollt, dürft Ihr die gesamte Reise auch mit Knuckles aufnehmen. Er beherrscht die Spin-Attack genausogut wie Sonic, kann aber durch die Luft segeln und an Wänden emporklettern. Dadurch erreicht Ihr Teile der Levels, die für Sonic unzugänglich sind.

Am Bonussystem hat sich nichts geändert: Für 100 Ringe gibt's ein Extraleben, habt Ihr beim Durchlaufen eines Rücksetzpunktes mindestens 50 Ringe, könnt Ihr in zwei verschiedene Bonuslevels gelangen. Je nach Anzahl werdet Ihr in eine rotierende Slot-Maschine versetzt oder jagt in einem magnetischen Flipper nach Boni. Zum Thema "Aufsteckmodul" lest bitte den Kasten links.

SONIC 3 1/2 • Das neue Sonic-Modul ist eigentlich kein wirklich neuer Teil, sondern eine Variation der dritten Folge. Statt Tails kann nun Knuckles gesteuert werden, einige neue Bewegungen und Grafiken — fertig ist ein Sonic. Die Levels sind erheblich ausgedehnt, Batteriespeicher und Zwei-Spieler-Modus wurden wegrationalisiert. So ist man nicht ganz so schnell beim letzten Endgegner. Spielerisch bleibt s beim Hochgeschwindigkeitsrausch im blichen Sonic - Stil. Die Idee mit dem Steckplatz ist interessant — Igelfreaks werden die alten Abenteuer sicher noch einmal spielen. Allerdings h lt sich der Reiz in Grenzen, denn es bleibt bei den selben Levels, lediglich der Held ndert sich. Trotz des Service f r Besitzer alter Sonic - Module zeigt sich, da§ das Spielprinzip ausgelaugt ist und sich lediglich die Presentation verbessert. Es wird Zeit, sich neue Helden zu suchen...





MBIT 18

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	78 %
SOUND	61 %

SPIELSPASS **82 %**

Neues Sonic-Abenteuer, aber wenig wirklich Neues. Mit Steckplatz für alte "Sonic"-Module, um diese mit Knuckles zu spielen.

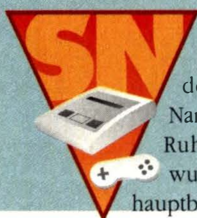


Spielt Ihr mit Knuckles, sitzen statt des Doktors seine Roboterwesen in den Endgegner-Vehikeln.



Entwickler: Kalisto, Atreid Concept

Pac in Time



Einmal wiederentdeckt, gönnt ihm Namco so schnell keine Ruhepause: "Pac-Man" wurde erst kürzlich als hauptberuflicher Nebendarsteller in einem Tüftelspiel verpflichtet ("Pac-Attack"), jetzt darf der einstige König aller Labyrinthe als Jump'n'Run-Protagonist durch scrollende Plattform-Welten flitzen.

Immerhin hat sich Namco der einstigen Komparsen erinnert: Um einen Level zu verlassen, muß Pac-Man Pillen sammeln und sich vor seinen Lieblingsgeistern in Acht nehmen – allerdings nur so lange, bis er die richtige Superpille frißt und seinerseits Jagd auf die Gespenster macht. Dummerweise gilt diese Regel nicht für andere Schurken, die weit über 30 ausladende Spielstufen bevölkern.

Der restaurierte Pac-Man kann aber viel mehr als fressen, laufen und hüpfen. Jedesmal, wenn unser Held einen **schwebenden Reifen** durchhüpft, aktiviert bzw. deaktiviert er eine besondere Fähigkeit. So kann Pac-Man plötzlich Feuerbälle abfeuern, mit dem Hämmerchen Schurken und Baumstämme zerbröseln oder schwimmenderweise nach Pillen und Bonuspunkten fischen. Als sehr hilfreich entpuppt sich auch ein Allzweck-Seil, das Pac-Man beinahe überall verankern kann und als schwingende Liane einsetzt. Habt Ihr im Lauf der Zeit mehrere Extras ergattert, werden diese mit den L- und R-Tasten problemlos durchgeschaltet (siehe Anzeige am linken oberen Bildschirmrand).

Die rotierenden Reifen sind farbig markiert und verraten so, für welches Extra sie zuständig sind. Sobald Ihr einen Reifen durchhüpft habt, färbt er sich schwarz – ein Zeichen dafür, daß das Extra aktiv ist. Springt Ihr ein zweites Mal hindurch, gewinnt der Reifen seine Farbe zurück und Ihr verliert das Extra.





Mit dem Schlüssel (oben mitte) lassen sich Schatztruhen öffnen, die böse Schlange erledigt Ihr mit dem Feuerball-Extra.



Links oben werden die Extras angezeigt. Zur Zeit hat Pac-Man nur das Seil (links) und das Hämmerchen (weiter rechts).



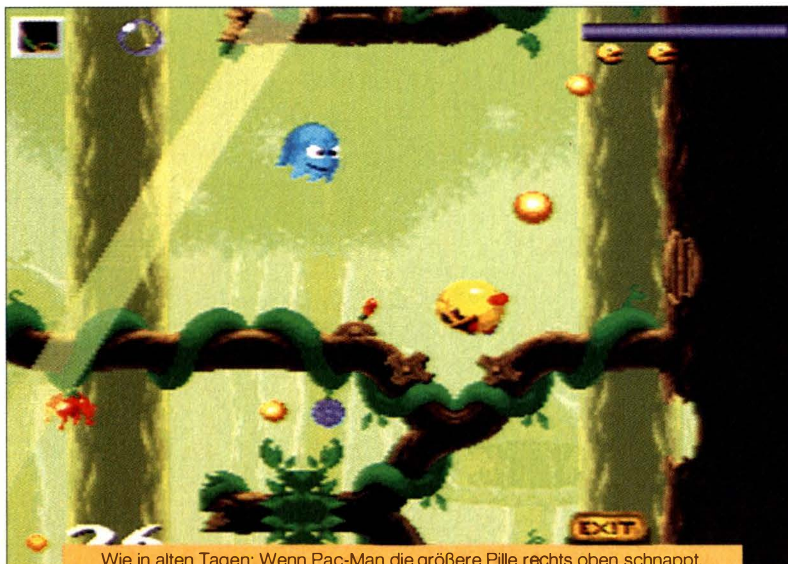
Das Seil entpuppt sich als unersetzbares Fortbewegungsmittel. Leider ist die Handhabung nicht ganz einfach.



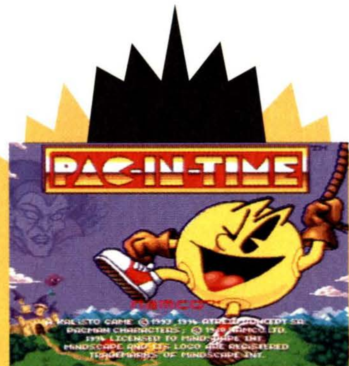
Früchte läßt sich Eurer Punktekonto schmecken, in der Truhe links lauert ein kleiner Pac-Man, sprich: ein Extraleben.

PAC-KEND • Nachdem ich mich damit abgefunden hatte, daß mir kein traditionelles "Pac-Man"-Update gegönnt wird (schnief), lernte ich das witzige "Pac in Time" immer mehr schätzen. Es ist zwar "nur" ein Jump'n'Run, doch ließen sich die Entwickler einige clevere Features einfallen. Die vier Extras harmonieren vortrefflich und machen die Level-Erkundung zu keiner stupiden Hüpferei, sondern zu einer interessanten Erlebnistour mit überraschenden Aktionen, kniffligen Puzzles und liebevollen Details. Einzig die Handhabung des (extrem häufig benötigten) Seils ist schwierig bis nervend, die Steuerung insgesamt gewöhnungsbedürftig. Grafisch hat "Pac in Time" meine volle Sympathie: Keine protzigen Hauruck-Optiken, sondern zarte Farbkompositionen und pixelgenaue Animationen. Insbesondere der gelbe Nimmersatt bewegt sich sehenswert elegant.





Wie in alten Tagen: Wenn Pac-Man die größere Pille rechts oben schnappt, kann er die Gespenster kurze Zeit in die Flucht schlagen.



MBIT 8 | CODE 010 201 022 | AB 6 Jahren

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	72 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	74 %

Interessantes und liebevolles Jump'n'Run mit guten neuen Ideen und kniffliger Steuerung. Nicht nur für Kinder geeignet.

Vortex ist da!

VORTEX

SUPER FX







Tritt ein in die neue Dimension des Videospiels! Als futuristisches Morphing Battle System mußt Du die schwarzen Truppen bekämpfen, um den Frieden wiederherzustellen. Ein polygones Abenteuer mit dem **Super FX Chip** und genialem Techno-Sound!





SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Entwickler: Konami, J

Tiny Toons
Wild & Wacky Sports



Konami bleibt ihrem Motto treu, für die beiden 16-Bitter jeweils andere Spiele zum selben Thema zu präsentieren. Während sich die Mega-Drive-Version der Sport-Toons auf Fußball und Basketball konzentriert (siehe Test in der letzten MAN!AC), stehen dem Super-Nintendo-Athleten 13 Klamauk-Wettbewerbe ins Haus.

Die 13 Disziplinen haben wir anläßlich unseres Previews in der MAN!AC 9/94 bereits vorgestellt. Ein bis vier Spieler messen ihre Joypad-Fähigkeiten im Gewichtheben, Hindernisrennen, Eiscreme-Zielwerfen, Skifahren, Bungee-Springen, Diskus-Weitwurf, Stabhochsprung, Marathonlauf, Schwimmen und Bäume fällen. Außerdem nehmt Ihr an einer Flugzeug-Verfolgungsjagd, einer "Hau den Lukas"-Abart sowie am "Chicken Dash" teil. In letzterem Wettbewerb spannt Ihr ein Gummiband, das Euch nach rechts katapultiert. Die ersten hundert Meter sammelt Ihr fleißig Bonuspunkte, danach droht ein sehr tiefer Abgrund...

Die Steuerung orientiert sich an ähnlichen **Mehr-Disziplinen-Modulen** quer durch die Systeme: Normalerweise entscheidet eine Kombination aus schnellem Feuerknopfdrücken und exaktem Timing über die Punktzahl, wobei die Geschicklichkeit mehr zählt als pure Fingermuskulatur. Manche Wettbewerbe setzen sogar ganz auf Fingerspitzengefühl und lassen den "Schnellfeuer"-Aspekt außen vor. Wie Ihr an Hand der "Sportarten" bereits erkennt, hat "Wild and Wacky Sports" nicht den Anspruch einer ernsthaften Sportsimulation. Jede Diszipin offenbart ihre eigenen Gags – meist grafischer, teils auch spielerischer Natur.

Wenn Ihr alleine antretet, kämpft Ihr gegen Computer-Toons. Tatsache ist, daß grundsätzlich vier Kandidaten an den Start gehen. In acht der 13 Disziplinen treten diese gleichzeitig an, ansonsten zeigen sie hintereinander ihr Können. Das Gleiche gilt natürlich auch für menschliche Mitspieler.

Die Konkurrenz ist auf dem Super Nintendo dünn gesät: Neben den seriösen Sportspielen "Winter Challenge" (Accolade) und "Winter Olympics" (U.S. Gold) gibt's nur noch James Pond's "Crazy Sports" (zehn witzige Reaktions-Wettkämpfe) und das langweilige "California Games 2". Die Toons setzen sich in diesem Genre also souverän an die Tabellenspitze.



Auf dieser wunderschönen Insel finden die Wettkämpfe statt: Hamton versucht sich als schwungvoller Moderator.


Wenn Ihr mit Eiscreme-Tüten die falschen Zielscheiben trefft, muß Euer Punktekonto darunter leiden.


Wie fleißig Ihr die Knöpfe malträtiert, wird durch die Farbe des Power-Kreises (über den Köpfen der Teilnehmer) angezeigt.


Die obere Hälfte zeigt Babs Bunny beim Diskus-Abwurf, darunter wird die Flugbahn von der Seite gezeigt.

SPIELSPASS-OLYMPIAOE • Konami schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe: Erstens werden die überwiegend jungen Toons-Fans mit grafisch und inhaltlich stilechtem Zeichentrick-Klamauk unterhalten, und zweitens ist "Wild and Wacky Sports" das erste hochkarätige Mehr-Disziplinen-Sportspiel auf dem Super Nintendo. Wer bislang eine 16-Bit-Version der "Track & Field"-Klassiker vermißt hat, sollte schon mal das Joypad anwärmen. Bei all den putzigen Grafik-Extravaganzen haben die Entwickler den Wettbewerbs-Aspekt nicht vergessen: Übung macht den Meister, die Besseren gewinnen mehr Punkte. 13 total unterschiedliche Sportarten sind auch nicht von Pappe – ein Vier-Spieler-Wettstreit kann schon mal die Samstagabend-Show ersetzen. Insgesamt eine deutliche Steigerung gegenüber den leicht enttäuschenden Toons-Sportarten auf dem Mega Drive.





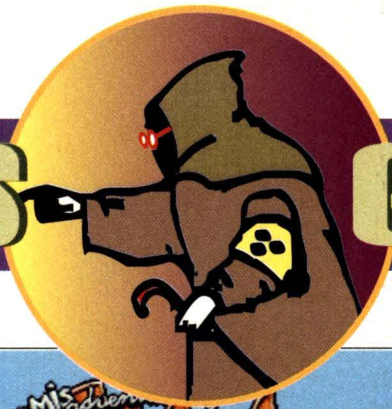
MBIT	8
CODE	010 201 022
AB	6 Jahren
HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	73 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	78 %

13 amüsante Toons-Wettbewerbe für bis zu vier Spieler: Spannende Familienunterhaltung in bester "Track & Field"-Tradition.


Zwei der 13 Disziplinen bemühen Mode-7-Grafiken: Sowohl beim Bungee-Springen...


...als auch bei der Vefolgungsjagd von Montana Max seht Ihr den Untergrund in schmucker 3D-Optik.

PLAYERS GUIDE





Der kleine Zauberlehrling Flink hat mächtige Probleme: Um den hohen Rat seines Heimatdorfes aus den bösartigen Klauen des finsteren Magiers Wainswright zu befreien, muß er eine Unzahl von Levels durchqueren, gegen widerliche Monster kämpfen und schließlich dem teuflischen Hexenmeister zu einem wilden Magiergefecht herausfordern. Damit Ihr nicht hilflos den Widerlingen gegenübersteht, hat die MMA (MAN!AC-Magie-Abteilung) kräftig in ihrem brodelnden Hexenkessel gerührt und Euch eine kleine Hilfe herbeigezaubert, die Euch im Kampf gegen Wainswright helfen soll.

Viel Spaß beim eifrigen Hüpfen, mystischen Zaubern und wilden Knobeln wünschen Euch Psygnosis und Euer MAN!AC-Team.

Extraleben

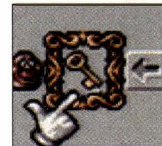
Die zahlreichen Extraleben, die Flink auf seiner Reise einkassieren kann, befinden sich in gut versteckten Schatztruhen: Meist müßt Ihr Eure grauen Zellen anstrengen, um an einen der begehrten Lebensverlängerer zu kommen. Rechts seht Ihr zwei Beispiele aus den Anfangslevels, die Euch zeigen, wie man die Kisten erreicht. Im allgemeinen müßt Ihr einen Gegner als Sprungbrett benutzen, unsichtbare Plattformen finden, mit exaktem Timing die äußerste Kante einer Plattform erreichen oder einen Zauber an der richtigen Stelle anwenden. Vor manchen Kisten befindet sich auch ein dickes Vorhängeschloß. Um es zu öffnen, holt Ihr Euch den Schlüssel (rechts) von einem der Gegner mit einem Sack über der Schulter. Sobald Ihr wißt, wo sich ein solcher Schlüsselschlepper herumtreibt, sucht ihn öfters auf und holt Euch einen Schlüssel nach dem anderen. So seid Ihr für weitere Levels gut gerüstet.



Rennt auf den Gegner zu und benutzt ihn als Sprungbrett, um an die Kiste mit dem Extra-Leben zu kommen.



Die Kiste scheint unerreichbar: Springt Ihr jedoch vom rechten Baum den mittleren an, erscheint ein geheimes Blatt.



Geheime Levels

Um gegen den letzten Obermotz antreten zu können, müßt Ihr die beiden Geheimlevel durchspielen. Seid Ihr am magischen Tor am Fuße des Vulkans angekommen, geht zurück zu der Kreuzung in der Stadt (rechts). In der Mitte des dortigen Levels findet Ihr einen großen Baum, an dessen Fuß sich ein kleines Loch befindet. Die Schriftrolle in der Kiste daneben besagt, daß Ihr das Loch größer machen sollt. Der richtige Lösungsweg ist jedoch, sich selbst mit dem Verkleinerungszauber einzuschrumpfen. Am Ende des Baumlevels erhaltet Ihr den mächtigen Geisterzauber. Wendet ihn vor dem Altar in den Bergen an, um in den Geisterlevel zu gelangen. Habt Ihr den Boß dieser Welt erledigt, könnt Ihr das magische Tor durchqueren, das Euch zum letzten Kampf gegen den fürchterlichen Endboß führt.



Habt Ihr den Verkleinerungszauber ergattert, geht zurück zu der Abzweigung in der Stadt...



...stellt Euch in dem Level vor den großen Baum und wendet den Zauber an – nun wird der Weg zum Baumlevel frei.



Um in den Geisterlevel zu kommen, braut Euch den Geisterzauber zusammen, den Ihr vom Endgegner des Baumlevels...



...erhaltet. Wenn Ihr diesen Zauber in den Bergen vor dem Altar anwendet, werdet Ihr direkt in den...



... höllisch schweren Geisterlevel befördert. Dort wird Euch noch einmal Euer ganzes Können abverlangt.

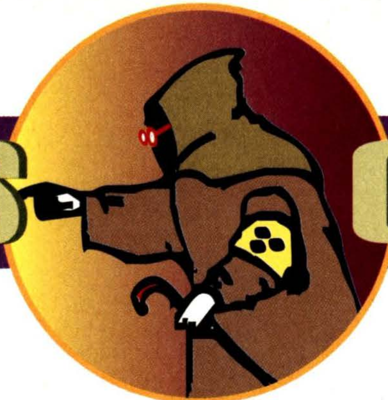
Flink muß in seinem Abenteuer nicht nur gut springen können, sondern auch einige Rätsel knacken. Kommt Ihr an einer Stelle nicht weiter, versucht einen verschiebbaren Stein oder ein Katapult zu finden. Den Stein schiebt Ihr zu einer unerreichbaren Plattform und benutzt ihn als Treppe, für das Katapult benötigt Ihr einen kleinen Felsbrocken, den Ihr auf die andere Seite des Balkens werft und der Euch so hochkatapultiert.

Flink




MAN!AC

PLAYERS GUIDE



Knifflige Stellen

In Flinks Abenteuer gelangt Ihr an einige besonders schwere Stellen, bei denen wir Euch weiterhelfen möchten. Vor allem die wildgewordene Wildschweinhorde wird Euch zu schaffen machen: Versucht eine Konfrontation zu umgehen, indem Ihr über dem Rudel von einer Plattform zur nächsten hüpft. Vorsicht: Die Plattformen brechen unter Euch zusammen, sodaß Ihr schnell weiterspringen müßt, um nicht zertrampelt zu werden. An der letzten angekommen, wartet Ihr auf die Lücke und spurtet flink (daher auch der Name) zur nächsten Erhöhung. Mit dem bereitstehenden Felsen sperrt Ihr die Viecher ein.


Im Baumlevel müßt Ihr einen hohlen Stamm durchqueren: Vor dem Eingang findet Ihr einen Felsbrocken. Hebt ihn Euch für das Insekt auf und springt den Würmern rechts und links auf den Kopf.

Um den Abspann von "Flink" sehen zu können, müßt Ihr einige schwierige Hürden nehmen. Dabei benötigt Ihr vor allem ein besonders gutes Timing beim Springen: Viele Abgründe sind haargenau berechnet. Ihr dürft keinen "Depperlbonus" erwarten, sondern müßt exakt von der Kante einer Plattform lossprinqen, um die nächste zu erreichen.


Im Level vor dem magischen Tor bekommt Ihr es mit einer Wildschweinherde zu tun: Springt von Plattform zu...


... Plattform und wartet bei der letzten auf die freie Lücke zwischen den Schweinen. Nun rennt Ihr hurtig zum nächsten...


... Absatz und schiebt den Felsblock nach rechts. Jetzt sind die Schweine eine Zeit außer Gefecht und der Weg istfrei.


Flink begegnet vielen Nietenkugeln: Achtet auf Ihr Verhalten und versucht, im richtigen Augenblick schnell zu schalten.


Im Level vor dem riesigen Affen rollen Euch Äpfel entgegen. Haltet Euch an den sicheren Lianen fest.


An vielen Stellen ist gutes Timing gefragt: Springt immer dann los, wenn die andere Plattform über oder unter Eurer ist.

Die Endgegner

Die Endgegner müßt Ihr alle mit Äpfeln oder Felsen bewerfen, um je ein Ratsmitglied zu befreien. Die Ratsmitglieder überlassen Euch aus Dankbarkeit pro Kopf eine Schriftrolle, auf der ein Zauberspruch steht. Seid immer auf der Suche nach Zutaten, damit Ihr die Magie für Euch nutzen könnt.


Der wilde Affe stampft auf und bringt so das Obst an den Bäumen zum Fallen. Stellt Euch unter die Lücke und schleudert anschließend den orangen Apfel (Pfeil) auf den Widerling.


Springt der Affe auf Euch zu, stellt Euch direkt vor Ihn. Sobald er wieder loshüpft, rennt schnell unter ihm hindurch zur anderen Seite des Bildschirms, wo Ihr wieder von vorne beginnt.


Dem Monster auf Stelzen begegnet Ihr zuerst: Stellt Euch zwischen seine Beine und werft einen der herumliegenden Steine gegen seinen Kopf. Vorsicht: Die Steine prallen von den Stelzen ab!


Die Höllenmaschine ist am einfachsten zu besiegen: Euch können nur die herunterfallenden Steine verletzen. Hebt sie auf und zerstört damit die Glaskuppeln auf dem Kopf des Ungeheuers.


Das Steinmonster am Ende des Geisterlevels attackiert Euch mit seinen fürchterlichen Felspranken: Weicht den Angriffen aus und gebt dem Widerling einen Stein nach dem anderen auf die Nase.

Entwickler: Super Sonic Ltd. • Design & Programmierung: Peter Williamson, Andrew Fussey • Grafik: Gordon Hargreaves • Sound: Tim Bartlett

Micro Machines 2



Manche Leute kann man mit wenig Aufwand glücklich machen. Ein paar kleine Spielzeugautos brettern über witzige "Pisten" wie Frühstückstisch und Werkbank. Wer den Gegner wegschubst und besser mit den Kurven klarkommt, gewinnt. Wir reden hier nicht von einem frühen Spiele-Pionier auf dem Atari VCS, sondern einem letztjährigen Bestseller für's Mega Drive. "Micro Machines" von **Code Masters** verkaufte sich vor allem in seiner englischen Heimat wie geschnitten Brot und erntete einige abenteuerlich hohe Wertungen in der Fachpresse. Der einfache Charme und die gute Spielbarkeit in Ehren, aber Technik und Tiefgang wanderten bei dem Gaudi-Rennspiel nur knapp über der Debilitätsgrenze.

Die brandneue Fortsetzung hütet sich, mit Steuerungs-Finessen oder grafischen Glanzstücken die kindliche Schlichtheit kaputtzumachen. Gegen Computerfahrer oder menschliche Mitspieler rast Ihr in gewohnter Manier um die Wette: Je ein Feuerknopf aktiviert Gaspedal, Rückwärtsgang oder Hupe; das Steuerkreuz sorgt für Bewegungen. Mit Sportwagen, Brummis, Motorbooten und anderen Mini-Flitzern rast Ihr durch einen Sandkasten oder überquert den Billardtisch. Und ist mal ein Rundkurs angesagt, dient das Oval eines Klosettdeckels als Untergrund. Wer sich an dieser Stelle vor Lachen verschluckt, wird sicher seinen Spaß an dem neuen "Micro Machines" haben.

Die interessanteste neue Idee ist der Vier-Spieler-Modus, für den der Adapter gleich im Modul eingebaut ist. Ihr braucht nur ausreichend Mitspieler und Pads, um eine stimmungsvolle Quartett-Ralley hinzulegen. Neben den Verfolgungsfahrten gibt es auch einen Liga-Modus, bei dem sich Solisten Punkte erfahren. Bei "Time Trial" kurvt Ihr um Bestzeiten, während der Party-Modus bis zu 16 Teilnehmer verwaltet, die in einem KO-System den Sieger ermitteln.

Zusammen mit ihrem Vater gründeten Richard und David Darling in den 80er Jahren ihr eigenes Softwarehaus. Zuvor hatten die Darlings einige erfolgreiche Computer-Billigspiele für Mastertronic geschrieben. Auch der erste Bestseller von Code Masters war ein Budget-Titel auf Kassette: "BMX Simulator" machte C 64, CPC & Co. unsicher. Jüngster Triumph der Darling-Sippe ist der juristische Sieg über Nintendo in den USA, die den Vertrieb des Schummel-Moduls "Game Genie" verbieten wollten.



Kurz nach dem Start liegt das Feld noch zusammen. Wer von den Brettern runterfällt, verliert wertvolle Zeit.



Dank der eingebauten Batterie werden Fahrer und Rekorde gespeichert



30 unterschiedliche Rennstrecken, die Ihr mit verschiedenen Fahrzeugen überquert, sorgen für Abwechslung.

NETT ERST IM QUARTETT • Werde ich zu alt für diesen Job? Oder ist "Micro Machines 2" wirklich ein wenig zu doof, um mich langfristig zu fesseln? Obwohl es anfangs einen "Heißa!"-Charme verbreitet, läßt es auf Dauer aber zu wünschen übrig. Die Originalität der Naiv-Grafik läßt irgendwann nach, das Spielprinzip ist einfach zu simpel. Keine Extras, kein Wagen-Tuning – wer brav den Streckenverlauf auswendig lernt, fährt die besten Zeiten heraus. Alleine gegen den Computer verpufft der Spielspaß schon nach ein paar Tagen. Als Multi-Player-Vergnügen hat "Micro Machines 2" schon eher Chancen, wiederholt in den Modulschacht zu wandern. Vor einem Jahr war "Micro Machines" witzig und ok, aber beim Aufguß bröckelt der Charme schon sichtbar ab. Geschenkt würde ich's nehmen, aber für einen Hunderter darf man etwas mehr langfristige Befriedigung verlangen.





Auf der Werkbank liegen Nägel (Sprungschanzen), Ölpfützen (Rutschgefahr!) und verschiedene Werkzeuge.

Micro Machines 2 TURBO TOURNAMENT
PLEASE SELECT OPTION
1 PLAYER
2 PLAYER
3 PLAYER
4 PLAYER
4 PLAYER TEAMS
PARTY PLAY
VIEW STATS

MBIT 8 · AB 6 Jahren

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MICROPROSE
GRAFIK	42 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	62 %

Infantiles Spielzeug-Rennspiel, leicht zugänglich, aber nicht gerade ein Hort geballter Intelligenz.

Entwickler: Krisalis, GB • **Produzent:** James Hawkins • **Design:** Neil Adamson, Nigel Little, Matt Furniss • **Programmierung:** John Stevens, Andy Ware • **Grafik:** Neil Adamson, Paul Dobson • **Sound:** Matt Furniss

Soccer Kid




Gegen Feinde wehrt Ihr Euch mit einem gezielten Kick

Es geht nichts über eine gute Hintergrundstory: Aliens haben vor Beginn der Fußball-WM den Pokal gemopst und bei einer Kollision mit einem Asteroiden in fünf Teile zerbrochen. Kickerfreak Soccer Kid dribbelt mit einem Ball bewaffnet los, um die Fragmente auf fünf Kontinenten wiederzufinden. Mit der Lederkugel schießt der Held Gegner ab, außerdem sammelt Ihr Leckereinen. Der Spielverlauf ist nicht ganz so haarsträubend wie die Handlung, aber trotzdem kein Meisterwerk der Softwaregeschichte: Man rennt, man kickt und verliert irgendwann den Ball, um wehrlos für den Rest des Levels dazustehen. Die vielfältige Steuerung der Kugel erinnert irgendwie an das Lenkchaos von "Kick Off", das Leveldesign der Jump'n'Run-Plattformen ist nur wenig aufregend. "Soccer Kid" beweist, daß das Original nicht zwangsläufig besser als Nachzieher wie "Marko" sein muß.

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	51 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	42 %

Umsetzung eines lahmen Amiga-Plattformspiels: Jump'n'Run mit Fußball als Waffe, ansonsten nichts Neues.

Entwickler: U.S. Gold, GB

Gunship




Die Wüste lebt ... nicht! Details am Erdboden sucht Ihr vergeblich.

Mit "Gunship" landete der amerikanische Computerspielhersteller Microprose einen Superhit, der nun zum fünfjährigen Jubiläum auch auf dem Mega Drive zum Feindflug abhebt. U.S. Gold hat das Vorbild frei interpretiert und neben den klassischen 3D-Einsätzen auch horizontal scrollende Kampf- und Rettungs-Levels eingebaut, die an "Choplifter" erinnern. Diese Wiederauferstehung hat der Computerspielklassiker nicht verdient: Auch angesichts der schwachen Rechenleistung des Mega Drive sind die 3D-Sequenzen mit ihren heranhüpfenden Feinden eine Beleidigung für jeden aufrechten Ballerspieler. Ein realistisches Fluggefühl stellt sich weder in diesen "Simulations"-Abschnitten, noch in den Horizontal-Scrollern ein, wo Ihr einen zu groß geratenen Hubschrauber mit störrischem Flugverhalten durch den Raketen- und Kugelhagel manövriert. Das Drumherum (Einsatzbesprechung, Missionsplanung) ist überflüssig, das Spiel selbst ein Abstecher in düstere Master-System-Zeiten.

HERSTELLER	U.S.GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	60 MARK
GRAFIK	39 %
SOUND	41 %
SPIELSPASS	30 %

Dilettantische 3D-Action und frustrierender "Choplifter"-Abklatsch: Ein Ballerspiel ohne die starken Seiten des Vorbildes.

Entwickler: Acclaim, USA

Nigel Mansell Indy Car


Im Zwei-Spieler-Modus schrumpfen die beiden Bildschirmhälften ganz schön zusammen


Wie im richtigen Leben: Mit dem Fuß in der Ölwanne heizt Ihr durch Steilkurven.


Überholmanöver mit 328 Sachen? Für Weltmeister Nigel Mansell in seinem Lola-Ford kein Problem.

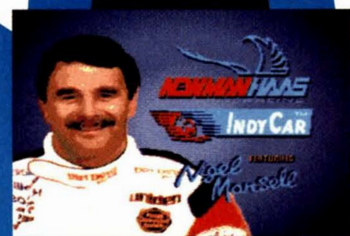
Nachdem Weltmeister Nigel Mansell 1992 aus der Formel 1 ausgestiegen ist, heuerte er beim amerikanischen Indy-Car-Rennstall Newman Haas an. 1993 wurde er Indy-Car-Sieger, in der letzten Saison plazierte er sich nur unter den ersten fünf. Indy-Meister wurde Al Unser Jr., der Sieger aus dem Jahr 1990. Die letzten drei Rennen dieses Jahres fährt Mansell wieder in der Formel 1 – sein Rennstall Williams zahlt ihm eine Millionen Dollar pro Grand Prix. Michael Schumacher bekommt zur Zeit "nur" je 500.000 Dollar.



Nigel Mansell ist von Beruf Rennfahrer und nebenbei Volksheld, zweifacher Formel-1-Champ und Indy-Car-Meister. Kurz bevor er im nächsten Jahr wieder mit Williams in die Formel 1 einsteigt (Insider berichten von einem 30-Millionen-Mark-Gehalt), veröffentlicht Acclaim das passende Spiel zu seinen Erfolgen in der Rennserie von Indianapolis.
In den USA fällt der Formel 1 nur wenig Bedeutung zu, dafür ist die Indy-Car-Reihe äußerst populär. Der Rennstall Newman Haas gehört zu den wichtigsten Teams, hatte aber in diesem Jahr wenig Erfolg – die Rennmaschinen von Lola-Ford gaben regelmäßig ihren Geist auf und konnten mit Penske-Mercedes nicht mithalten. Im Gegensatz zur Formel 1 werden die Indy-Rennen nicht nur auf abgegrenzten Kursen gefahren – Indy-Fahrer steuern ihre Boliden (Spitze bis 380 Stundenkilometer) über abgesperrte Highways und durch Häuserschluchten, aber auch über Rundkurse. Nachdem sich Gremlin erfolgreich an der Mansell-Lizenz versucht hat (Test in MAN!AC 12/93), tritt nun Acclaim auf's Gas. Mit 16 originalgetreuen Strecken ist "Indy Car" bestens ausgestattet: Die Weltmeisterschaft beginnt im sonnigen Australien, das letzte Rennen findet in Kalifornien statt. Neben den üblichen Features (Automatikschaltung, Bastelecke und Boxenstopp) wählt Ihr zwischen zwei Spielmodi – "Arcade" und "Simulation". Wo ihr im ersten Modus noch mit Vollgas um die Kurven heizen könnt, müßt Ihr im zweiten alles das beachten, was Ihr in der Fahrschule gelernt habt – mit ABS, ASD, ASR oder Servolenkung gibt sich ein richtiger Mansell nicht ab. Eine weitere Neuerung sind vier verschiedene Flaggen, die Euch während eines Rennens gezeigt werden können ("Überholverbot", "Zurück zur Box" etc). Schumacher-Fans dürfte die schwarze Fahne noch in Erinnerung sein...

ICH GEB GAS, ICH WILL SPASS • Nigel Mansell hat Glück bei der Auswahl "seiner" Produkte – schon sein Super-Nintendo-Start vor gut einem Jahr war geglückt. Auch auf dem Mega Drive kommt der Weltmeister nicht ins Schleudern: Die Geschwindigkeit Eures Renners ist erfreulich hoch, dafür sehen die Vektor-Gebilde am Rand der Strecke ziemlich arm aus. Dank der beiden Spielmodi kommt bei Action- wie Simulationsfans gleichermaßen Spaß auf: Die eine Fraktion rast mit Vollgas durch die Kurve, während die anderen auf das Schlupfverhalten der Reifen achten müssen. Im Zwei-Spieler-Modus macht "Indy Car" eine Wagenlänge weniger Spaß, da der Spielausschnitt auf einen Drittel der Bildschirmgröße zusammenschrumpft. Trotz guter Ansätze und solider Programmierung wird's Mansell schwer haben, Segas fantastisches "Beyond the Limit" stehenzulassen.





16 Bit	Code 010 201 022
AB 6 Jahren	
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	65 %
SOUND	34 %
SPIELSPASS	70 %

Spielenswertes Rennspiel mit schneller Grafik. Viele Optionen und Spielmodi sorgen für Abwechslung.


Beim Boxenstopp werden die wichtigsten Verschleißteile in Sekundenschnelle ausgetauscht



Welchen Spoiler hättet Ihr gerne? Vor Rennbeginn dürft Ihr Veränderungen an Eurem Chassis vornehmen.

TRADELINK



Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)

Preise können abweichen

FUNTRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 513400

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX
HERDORD
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

SNES

Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	99,95
Airborn Rangers us	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Barkley Shut up & Jam	139,95
Battle Tank 2 dt	124,95
Beauty & Beast	129,95
Beavis and Butthead us	139,95
Black Thorne	**119,95**
Breath of Fire us.	**129,95**
Brain Lord us.	129,95
Bubsy 2	139,95
Chaos Engine	119,95
Choplifter III dt	109,95
Clayfighters Tournament	Vorb.
Clay Mates us.	109,95
Desert Fighter	129,95
Donkey Kong Country	Vorb.
Dragon Ball Z 3	**129,95**
Earthworm Jim	Vorb.
Equinox	79,95
Eye of the Beholder us	139,95
Fatal Fury Special jp.	129,95
Fido Dido us.	129,95
F1 Pole Position 2	Vorb.
Feivel d. Mauswanderer	119,95
Final Fantasy III	**144,95**
Indiana Jones	Vorb.
Inspector Gadget us.	119,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	**Vorb.**
Jungle Book	129,95
Jurassic Park 2	Vorb.
Legend us.	129,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II us.	119,95
Lion King	Vorb.
Lufia us.	135,95
Magic Boy	119,95
Mario Andretti Racing	139,95
Marko's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X dt.	109,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Metal Marines	129,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	109,95
NBA Jam	124,95
NBA Showdown us.	119,95
Obitus us.	139,95
Prehistoric Man us.	139,95
Rock'n'Roll Racing	109,95
Operation Alien us.	139,95
Pirates of Dark Water dt	109,95
R-Type III eur.	**89,95**
Secret of Mana dt	109,95
Samurai Shodown jp.	**149,95**
Saturday Night Slam jp.	89,95
Smash Tennis	109,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Wars 3	Vorb.
Streetracer	Vorb.
Steel Talons us.	99,95
Stunt Race FX	109,95
Super Bomberman 2 us.	**119,95**
Super Bases Loaded 2 us.	149,95
Super Metroid dt.	109,95
Super Nova us.	119,95
Schlümpfe	119,95
Turn and Burn	119,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Virtual Bart us.	Vorb.
Wizardry 5 us.	139,95
World Heroes II us.	139,95
WWF Raw	Vorb.

3 DO

Grundgerät NTSC	**899,–**
Grundgerät RGB	**1099,–**
Demolition Man	Vorb.
Escape from Monster M.	99,95
Guardian War	129,95
Mad Dog II	119,95
Mega Race	129,95
Microcosm	109,95
Out of this World	79,95
Rebel Assault	Vorb.
Road Rash	139,95
Shadow	119,95
Shock Wave	119,95
Soccer Kid	99,95
Slayer	129,95
Star Control II	99,95
Street Fighter 2	Vorb.
Theme Park	Vorb.
Total Eclipse	119,95
VR Stalker	119,95
Way of the Warrior	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.
Joypad Adapter	Vorb.

Atari Jaguar

inkl. Cybermorph	569,–
Club Drive	Vorb.
Bubsy	Vorb.
Raiden	99,95
Crescent Galaxy	99,95
Dino Dudes	99,95
Dragon	Vorb.
Alien vs. Predator	149,95
Chequered Flag II	Vorb.
Tiny Toons	Vorb.
Zool	Vorb.
Tempest 2000	109,95
Joypad	59,95

Wir haben die neusten Games!

Super Game Boy	**89,95**

Mega Drive

Beavis and Butthead	Vorb.
FIFA Soccer 95	109,95
NHL Hockey 95	109,95
Urban Strike	109,95
Virtua Racing jp.	99,95

Sega Saturn
Sega 32X
Neo Geo CD
Sony Playstation
Alles am Start!

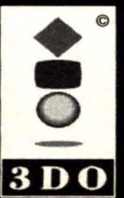
Ruft an: 07461-79001
Mo.-Fr. 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Ankauf von gebr. Modulen
Ratenkauf möglich

Preisliste vom 27.10.94
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Nov/Dez. 94. Inh. Alexander Sprung.

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003














Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Produzenten: Phill Simon, Harvey Lee • **Design:** Drew Huffman, Vinny Carrella • **Programmierung**: Brian A. Rice (Mega CD) • **Grafik:** Rich Cohen, Charles Rose, Dan Meblin • **Sound & Musik**: Peter Stone, Cliff Falls

Iron Helix



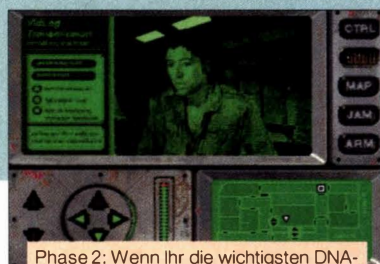
Iron Helix ist der bislang einzige Titel der US-Firma Drew Pictures, die es sich zum Ziel setzte, die Spieleindustrie mit einer Mischung aus Film-Dramaturgie und vorberechneter 3D-Grafik zu revolutionieren. Als "Iron Helix" vor knapp zwei Jahren für den Macintosh auf CD erschien, war es seiner Zeit weit voraus.

Ein Raumschiff mit tödlicher Fracht durchkreuzt das Weltall. Die gesamte Mannschaft wurde von einem Virus dahingerafft, der Bordcomputer hat die Kontrolle übernommen. Sein Auftrag, als Planspiel angelegt, steht kurz vor der Umsetzung in die Realität: Erreicht die "Obrian" den Planeten Calliope, wird eine Superbombe gezündet und ein galaktischer Krieg ausgelöst.

Solche Endzeit-Szenarien schreien nach einem Videospiel-Helden: Ihr habt mit dem Wissenschaftsschiff "Indiana" an die Obrian angedockt und eine ihrer drei Erkundungssonden in das Innere des Kreuzers entlassen. Via Fernsteuerung navigiert Ihr die Sonde durch die Gänge und Räume des Geisterschiffs und sucht nach einem Weg, den Schiffscomputer zu stoppen. Da die meisten Räume verschlossen sind und nur die Mitglieder der Besatzung die Erlaubnis hatten, sich in die herumstehenden Terminals einzuloggen, sammelt Ihr deren DNA-Codes. Der Scanner Eurer Sonde erkennt das menschliche Zellmaterial und gibt die Richtung an, in der Ihr Haare oder Hautfetzen findet.

Leider hat Eure Sonde einen elektronischen Wächter aufgescheucht, der Euch verfolgt und bei Kontakt sofort über den Haufen lasert. Wenn Ihr die aufblinkende Alarm-Leuchte nicht beachtet, könnt Ihr schon 'mal die zweite Sonde warmlaufen lassen...

Euer nächstes Ziel ist es, einen Weg zu finden, den lästigen Robot-Gegner auszuschalten. Dabei helfen Euch die Video-Nachrichten, die der Käpt'n und seine Offiziere vor ihrem Ableben aufgezeichnet haben. Ist das geglückt, versucht Ihr in der letzten Phase die brisante Ladung der Obrian zu entschärfen. Auch dabei helfen Euch die Nachrichten, die Ihr neben anderen Informationen den Terminals entlockt. Verraten Euch die Videoeinspielungen z.B. ein Paßwort, wird dieses automatisch in ein elektronisches Notizbuch notiert.



Phase 2: Wenn Ihr die wichtigsten DNA-Codes eingesackt habt, müßt Ihr die Videobänder der Besatzung einsehen.



Dank der Codes, die Euch die Videoeinspielungen verraten, erhaltet Ihr Zugriff auf die Kommandofunktionen des Schiffs.



Die 3D-Sequenzen werden von CD eingespielt. Dabei halten sich die Ladezeiten angenehmerweise in Grenzen.

SILENT RUNNING • Die CD-ROM erinnert mich an John Carpenter's Debüt-Film "Dark Star": Erkundungsmärsche durch sterile Hallen und Räume, frustrierte Besatzungsmitglieder, die sich durch Videoeinspielungen zu Wort melden und ein störrisches Computersystem mit atomarer Allmacht. Auch der Soundtrack klingt nach einer frühen Carpenter-Komposition, ist aber leider nur vor Spielbeginn zu hören. Dafür reden Bordcomputer und die verstorbenen Besatzungsmitglieder mit englischer Sprachausgabe zu Euch. Akustisch ist Iron Helix spärlich, aber passend unterlegt. Durch das kleine "Spielfeld" (25 Räume) wird die Flucht vor dem Killer-Roboter zum taktischen Manöver: Schnell durch die Abkürzung (Mannschaft-Toilette) zum Aufenthaltsraum und von dort durch den Nord-Gangway zum rettenden Aufzug – leider kann auch der Roboter die Stockwerke wechseln.



In der ersten Phase durchsucht Ihr das Schiff nach dem organischen Gewebe und der DNA der Offiziere.





HERSTELLER	SPECTRUM HOLOBYTE
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	IMPORT
GRAFIK	63 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	68 %

Katz & Maus-Spiel auf einem verlassenen Weltraumkreuzer: Streckenweise sehr monoton, dann wieder hoch dramatisch.

Entwickler: Pacific Softscape

Generations Lost



Euer geliebtes Heimatland wurde von einer Reihe Naturkatastrophen heimgesucht. An höherer Stelle hat man bestimmt, daß Ihr dafür sorgen müßt, den Mißständen auf den Grund zu gehen. Als tapferer Streiter Monobe durchwandert Ihr sechs Levels, die in alle Richtungen scrollen. Pure Jump'n'Run-Talente reichen nicht aus, die Plattform-reichen Szenarien zu überleben – diverse Puzzles fordern logisches Denken. Der Held läuft, hüpft und rollt sich vorwärts, besonderes Augenmerk verdient sein Energiearm, mit dem er schießt, zuschlägt und ihn als Greifer anwendet, um höhere Plattformen zu erklimmen. Via Start-Taste landet Ihr in einem Untermenü, das eine anschauliche Karte aufweist.


Unser Held löst Rätsel, beweist sein Jump'n'Run-Talent und kämpft (wie auf diesem Bild) gegen Bösewichte.

MBiT 8	CODE 010 201 022	AB 12 Jahren
HERSTELLER	TIME WARNER	
SYSTEM	MEGA DRIVE	
ZIRKA-PREIS	120 MARK	
ANBIETER	KONAMI	
GRAFIK	57 %	
SOUND	55 %	
SPIELSPASS	60 %	

Schwerfälliges Action-Adventure in typischem Jump'n'Run-Outfit. Nervige Steuerung, spielerisch teilweise gehaltvoll.



BEMÜHT • Wer sich für Action-Adventures interessiert (Tendenz Action), sollte "Generations Lost" trotz einiger Mängel in die engere Wahl nehmen – nicht zuletzt deshalb, weil das Angebot in diesem Genre noch überschaubar ist. Obwohl technisch, grafisch und akustisch nur mittelmäßig, möchte man das Szenario weiter erkunden. Die Atmosphäre ist OK, auch wenn manche Feind-Aktivitäten und vor allem die Steuerung nicht gerade intelligent (sprich: unfair bzw. ungenau) ausgearbeitet wurden.

Time Warner Interactive setzt sich aus den bisher eigenständigen Entwicklern Atari Games, Tengen und Warner New Media zusammen. Die Fusion unterstreicht die Absicht des Mediengiganten, im lukrativen Spiele-Business mitzumischen.



Produzent: James Purple Hampton • **Programmierung**: Mike Beaton (Rebellion), Andrew Whittaker • **Grafik:** T. Harrison-Banfield. S. Wilson (beide Rebellion), J. Gatrell, K. Los Banos • **Sound & Music**: J. Grunke, M. Stevens, N. Brenholdt, W. Davis, P. Foster, T. Gillen • **Level-Design**: H. Cappa, H. Jacobsen, S.Patten ua.

Alien vs. Predator



Die intergalaktischen Jäger vom Stamm der Predator waren ursprünglich ein müder "Alien"-Fanclub, der ins Kino kam, um auf der Weltraumschocker-Welle schnell noch eine Mark zu machen. Da ihre Jagdausflüge (u.a. mit Arnold Schwarzenegger) überraschend erfolgreich waren, durften sie später mit ihren "Alien"-Vorbildern in einer Comic-Serie auftreten. Das zweite Spiel zum Comic ist nach monatelangem Release-Hickhack nun endlich erschienen. Jaguar-Besitzer sehen in "Alien vs. Predator" (kurz "AvP") die letzte Hoffnung für die von allen guten Spielen verlassene 64-Bit-Konsole.

Um auf Nummer sicher zu gehen, haben sich die englischen Programmierer an "Doom", dem weltweit erfolgreichen 3D-Schocker orientiert. Auch in "AvP" stürmt Ihr durch 3D-Gewölbe, wechselt im Aufzug das Stockwerk und schleicht vorsichtig durch noch unerforschtes Terrain. Ihr habt die Wahl zwischen den Vertretern dreier kriegerischer **Weltraumrassen**: Spielt Ihr ein Alien, startet Ihr in einem Giger-Tunnelsysteme, als Predator beginnt die Jagd auf die Alien-Königin im eigenen Raumschiff, als Space Marine tastet Ihr Euch durch die verlassenen Stockwerke einer menschlichen Außenstation. Auch wenn die Spielfiguren mit je einem anderen Missionsziel und anderen Waffen ausgestattet sind, haben alle den gleichen Tagesablauf. Auf Eurem Weg durch die 3D-Umgebung sammelt Ihr Gegenstände (Munition, Lebensenergie, Schlüssel) und ballert auf jeden unangemeldeten Besucher. Das Alien hat keine Fernwaffen, dafür aber einen Spezial-Schlag: Die Kombination "Klaue" und "Schwanz" versetzt Euren Gegner in eine totenähnliche Starre, ein weiterer Schlag mit Eurer Krallenhand läßt ihn zu Boden taumeln. Wenn Ihr jetzt flink drübersetzt, wird der unglückliche Feind unter sattem Schlürfen zu einem Alien-Cocoon zusammengesponnen. Aus diesem Alien-Embryo wird eine Ersatzspielfigur, die Euch im Falle des Todes als Continue dient. Mit der Übersichtskarte haben die Designer eine zweite Innovation in "AvP" eingebaut: Die scrollende Karte ist transparent und kann über Euer Sichtfenster eingeblendet werden. Ihr spielt dann gleichzeitig im 3D-Raum und auf der 2D-Karte.



Gebt Euch keine Mühe: Durch das Gitter könnt Ihr zwar hindurchsehen, aber nicht hindurchballern.



Für den Predator ist ein ehrenvoller Kampf das Höchste. Nähert Ihr Euch dem Gegner unsichtbar, gibt's weniger Punkte.



Die Wahl Eures Kämpfers hat Einfluß auf Eure Geschwindigkeit und Eure Bewaffnung. Außerdem trumpfen die außerirdischen Killer mit Spezialfähigkeiten auf: Der Predator orientiert sich durch fünf verschiedene Lichtfilter (siehe Bild) und kann sich unsichtbar machen. Das Alien sichert sich sein Überleben durch das rechtzeitige Einspinnen seiner Feinde zu Cocoons (Bild).

MÜDE JÄGER • Erfreulich, daß "AvP" nun endlich erscheint, doch angesichts der öde zusammengeschusterten 3D-Welt hätte ich gerne noch länger gewartet. Technisch hat der Jaguar wirklich etwas auf dem Kasten, denn am herumlaufenden Alien scrollen die 3D-Höhlen schnell (und bildschirmfüllend!) vorbei. Leider ist das Herumgestöber in Weltraum-Station, Alien-Nest und Predator-Raumschiff eine Quälerei ohne Aussicht auf angemessene Entlohnung. Ab und zu läßt sich ein Gegner blicken, humpelt in drei Animationsphasen auf Euch zu oder stellt sich Euch regungslos vor die Kanone. Ihr ballert ihn um, tappt in sein giftiges Blut und weiter geht's. Lediglich der Anblick eines Aufzuges oder einer Tür versetzt Euch in Aufregung: Habt Ihr den richtigen Schlüssel? Funktioniert der Aufzug oder klemmt er mal wieder? Werdet Ihr den trostlosen Ort jemals verlassen?





Noch bevor Ihr vernünftige Extrawaffen findet, überfallen Euch die Aliens im Sturm. Beachtet die eingeblendete Übersichtskarte – die beste Idee in "Alien vs. Predator".







HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	62 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	58%

Mühevolle 3D-Wanderung mit wenig Action, verpatzter Steuerung und spielerischen Ungereimtheiten. Spielerisch: Gähn!

Produzent & Design: E. Ettore Annunziata • **Director**: Laszlo Szenttornyai • **Programmierung**: Jòzsef Molnàr, Mihaly Brudnyak, u.a. • **Sound**: Attila Dobos, Andràs Magyari, Andy Armer (DMP) & David Javelosa

Ecco 2 Tides of Time



Nach dem Original-"Ecco" und der erweiterten Mega-CD-Fassung habt Ihr zum dritten Mal Ihr die Gelegenheit, dem abenteuerlustigen Delphin beizustehen. Er hat den Kampf gegen das teuflische Meermonster Vortex noch nicht aufgegeben, das den letzten Showdown überstand und den kühnen Wellenreiter fortan verfolgte.
Am Spielprinzip änderte sich (zur Freude aller "Ecco"-Fans) nicht viel: Ihr steuert den flinken Meeresbewohner durch 40 Levels, in denen Ihr je eine Aufgabe erfüllt, um den Ausgang zu erreichen.



Mit dem Öko-Radar scannt Ihr Eure nähere Umgebung, ohne daß Euch die Feinde bemerken.



Ecco in der Steinlavine: In dieser Situation ist äußerste Konzentration und präzises Schwimmen gefragt.



Durch den Ring kommt Ihr in die 3D-Levels, in denen Ihr durch Ringe springen und schwimmen müßt.

Dabei ergänzen sich Geschicklichkeits-, Denksport- und Actionsequenzen: Ihr zischt durch grollende Seebeben, verschiebt Kristalle und Felsbrocken, kämpft gegen ausgehungerte Haie und unterhaltet Euch mit Euren Artgenossen, die immer einen guten Rat bereithalten und die Geschichte weiterführen.
Am Anfang könnt Ihr noch solange tauchen wie Ihr wollt – später verliert Ihr unter Wasser langsam Eure Kräfte und müßt Euch um Euren Sauerstoffvorrat Sorgen machen. In fünf 3D-Levels betrachtet Ihr Ecco von hinten: Ihr schwimmt auf die offene See hinaus, weicht böswilligen Feinden aus und versucht, durch eine große Anzahl von Ringen zu schwimmen und zu springen – verpaßt Ihr mehr als fünf Ringe, müßt Ihr von vorne beginnen. Ein Paßwort erlaubt Euch, in jeden Level neu einzusteigen.



Mit dem Schrei könnt Ihr mit Euren Artgenossen sprechen, die Euch sofort einen Tip oder eine Antwort geben.

Hat Ecco genügend Schwung, könnt Ihr mit Ihm die tollsten Sprünge über und unter Wasser ausführen. Unten seht Ihr zwei heiße Akrobatik-Kunststücke, wie sie nur ein Delphin drauf hat.





SPRITZIG • Mich begeistert "Ecco 2" nicht nur durch seine pfeilschnelle Grafik und die genaue Steuerung: Es macht Spaß, nicht stur zum Level-Ausgang zu schwimmen, sondern durch das Wasser zu tollen und dabei haarsträubende Delphin-Manöver auszuführen. Die Zusammensetzung aus Knobel-, Action- und Geschicklichkeitsprüfungen bietet genug Abwechslung für viele Stunden und Tage. Leider finden sich auch ein paar haarige Stellen im Spiel, die Eure Motiva-tion senken: So müßt Ihr später tief nach unten tauchen, um dort eine Geschicklichkeitsprüfung abzulegen. Leider ist Euer Sauerstoff so begrenzt, daß sich die Prüfung in ein panisches "Vielleicht schaffe ich's mit wildem Rumgedrücke!" verwandelt. Ansonsten ist "Ecco 2" ein gelungenes Actionspiel, das Euch ohne Gewalt (OK, ein paar Haie müßt Ihr schon vertrimmen.) ausgiebigen Spielspaß garantiert.





Mit Eurem Schrei könnt Ihr Gegenstände anschubsen. In diesem Level müßt Ihr mehrere Kristalle zu einem Energiestern zusammenschieben.

ECCO™ the TIDES of TIME

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · AB 6 Jahren

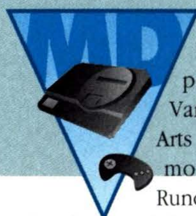
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	78 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	74 %

Schnelles Unterwasser-Abenteuer mit flotter Grafik und glitschigem Soundtrack: Tüftel- und Actionsequenzen wechseln sich ab.



Entwickler: Extended Play Productions, USA • Produzent: Bruce McMillan • Design: Joey Della-Savia, Jan Tian (Original) • Programmierung: Jan Tian, Brian Plank, David Hards, Kevin Picknell • Grafik: David Adams, Dianna Davies, Suzan Germic, Donna Brockopp-Wilson, Jon Rix • Sound: Jeff Dyck

FIFA '95



Fußballfans aufgepaßt: Mit der 95er-Variante geht Electronic Arts erfolgreichstes Sportmodul in die zweite Runde. Für die neue Version ließen sich die Designer einiges einfallen, obwohl der eigentliche Spielverlauf in isometrischer Perspektive fast identisch blieb. Dank neuer Feuerknopfkombinationen sind Pässe, Dribblings, angetäuschte Flanken und Sprints mit dem Ball möglich – das kommt vor allem Flankengöttern zugute, denn nun könnt Ihr mit harten Kopfbällen auch den besten Torhüter austricksen.

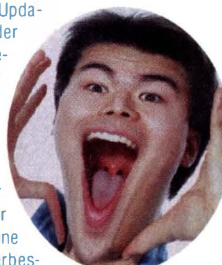
Neben Unentschieden und Verlängerung bietet die '95er-Edition auch Elfmeter, Verletzungen und Auswechselspieler. Bei Freistoßsituationen nahe des Strafraums wird nun ein kleines Menü eingeblendet: Hier legt Ihr fest, ob der Ball geflankt, an einen Distanzschützen aufgelegt oder direkt auf den Kasten gezirkelt wird. Leider stellt sich die gegnerische Abwehr mit Mauerbildung auf die angewählte Situation ein. Neben den Nationalteams des Vorgängers stehen jetzt acht **Ligen** mit brasilianischen und europäischen Vereinsmannschaften zur Verfügung. Spielt mit dem AC Milan die Serie A in Italien, kickt mit Arsenal um die Meisterschaft in der englischen Premier League oder versucht mit Nürnberg, nicht aus der Bundesliga zu rutschen. Liga- und Turnierstände werden auf der eingebauten Batterie gesichert, mit den 4-Way-Play-Adapter kicken bis zu vier Spieler um die Wette.

Alle beteiligten Vereine waren in der letzten Saison in der höchsten Spielklasse ihres Landes. Allerdings stimmen die eingeblendeten Namen der Akteure nicht mit der Wirklichkeit überein. Insgesamt stehen euch 218 Club- und Ländermannschaften zur Wahl, wobei jedes Team 16 individuell gewertete Spieler im Kader hat.



In der Zeitlupe begutachtet Ihr besonders aufregende Torraumszenen in aller Ruhe

TOR DES JAHRES • Auch FIFA kommt nicht um das alljährliche EA-Update herum. Solospieler freuen sich auf endlose Liga-Sessions, bei der Ihr in den stärksten Meisterschaftswettbewerben in aller Welt antretet. Der Spielverlauf ist eine Spur flotter, die neuen Tricks in der Steuerung erleichtern Paß-Stafetten und flinke Dribblings, was beim Vorgänger nur unter größerer Mühe zustande kam. Auch Freistoßspezialisten werden durch die Standardsituationsmenüs perfekt bedient. Insgesamt ist "FIFA '95" ein Fortschritt zur letzten Version und bringt vor allem mehr Dauerspaß. Wer den Vorgänger bereits sein Eigen nennt, braucht das Update nicht unbedingt. Aber trotzdem ist die neue Version das beste Fußballmodul unter der Sonne – durchdacht, attraktiv und auch spielerisch um ein Quentchen verbessert. Was zaubert EA wohl im nächsten Jahr aus dem Hut?



LEAGUE
Stande

German	S	G	V	U	P
Cologne	6	5	0	1	16
Borussia MG	5	4	1	0	12
Frankfurt	5	3	0	2	11
Kaiserslautern	5	3	0	2	11
Duisburg	5	3	1	1	10
Bayern Munich	5	3	1	1	10
Leverkusen	5	3	1	1	10

Schön für Köln & Gladbach: Die Bundesliga nach sechs Spieltagen.



An der Perspektive wurde nichts geändert, dafür gibt's viele Detail-Verbesserungen.

SCOUTING

Frankfurt — Wattenscheid
Schiessn
Laufen
Passen
Tackling
Torwarte
Angriff
Abwehr
Mitt. Feld
Overall

Jede Mannschaft hat ihre authentischen Stärken und Schwächen



Endlich gibt's variable Freistoßmöglichkeiten und Mauern

FIFA SOCCER 95
© 1994 Electronic Arts
Licensed By Sega Enterprises Ltd.

MBIT 16 — AB 6 Jahren

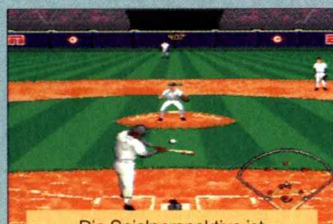
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	76 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	89 %

FIFA total: Spielerisch verfeinertes und mit diversen Ligamodi erweitertes Update des besten Konsolenfußballs.

Entwickler: Parkplace Productions, USA • Produzent: Peter Cook • Programmierung: Dave Thomas • Grafik: Bob Thomas, Sidney Franklin • Sound: Neil Biggin

ESPN Baseball Tonight

Die aktuelle MLB-Saison mußte wegen eines Spielerstreiks abgeblasen werden. Hier habt Ihr die Gelegenheit, Versäumtes nachzuspielen. Das Modul tritt mit ESPN- und Major-League-Lizenz an, Ihr bestreitet Freundschaftsspiele oder eine komplette Saison, wobei der Spielstand via Paßwort festgehalten wird. Das Spiel seht Ihr aus der Perspektive hinter dem Batter, bei Hits ins Outfield wird nicht umgeblendet, sondern die gleiche Sicht beibehalten.


Die Spielperspektive ist traditionell hinter dem Batter

Bei "ESPN Baseball" wurde Wert auf Präsentation und Grafik gelegt, vor allem die Spieler sind hervorragend animiert. Leider ist das Batten übermäßig diffizil, die Steuerung der Outfielder sehr schwammig. Alles ist solide in Szene gesetzt und ordentlich zu bedienen, aber die kleinen Details, die das Spielen spannend und interessant machen, fehlen – so wird Baseball schnell langweilig.

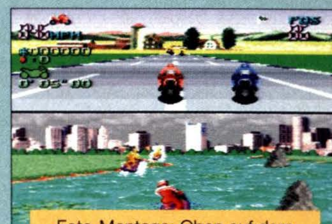
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	61 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	59 %

Ordentlich gemachte Baseballsimulation, leider ohne größeren Unterhaltungswert oder interessante Details.

Entwickler: Gremlin, GB • Produzent: Peter Cook • Programmierung: Dave Thomas • Grafik: Bob Thomas, Sidney Franklin • Sound: Neil Biggin

Full Throttle Racing

In "Full Throttle Racing" steigt Ihr auf Euer Zweirad und bestreitet ein Etappen-Rennen quer durch die USA. Zwischendurch legt Ihr Jetski-Intermezzi auf dem Wasser ein. Mit von der Partie sind sechs Konkurrenten und eine Reihe neutraler Fahrer, die Ihr durch den Einsatz von Nitro-Extras oder Fußtritten hinter Euch laßt. Für gute Plazierungen und auf der Strecke eingesammelte Boni erhaltet Ihr Bargeld für Euer Konto. Damit bezahlt Ihr neue Chassis, Triebwerke oder Reifen. Mit gesplittetem Bildschirm rasen zwei Spieler gleichzeitig durch die Lande.


Foto-Montage: Oben auf dem Motorrad, unten auf dem Jetski.

Wenn neben Mickergrafik und Dumpfsound auch das Fahrgefühl nicht stimmt, braucht Ihr den Motor gar nicht anzuschmeißen: Geschwindigkeitsgefühl kommt nicht auf und die Gegner rempeln ohne Pause. Zumindest teilt man sich den Frust im Duell-Modus.

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	45 %
SOUND	33 %
SPIELSPASS	44 %

Mißlungene Mischung: Miserable Steuerung, öde Grafik und unfairer Spielablauf verleiden jeden Spaß.



Produzent: H. Tanaka • Design: K. Ishii • Programmierung: Nasir • Musik: H.Kikuta

Secret of Mana



Durften englischsprechende Adventure-Freaks bereits Ende letzten Jahres die Weiten der "Secret of Mana"-Spielwelt unsicher machen, kommen die deutschsprachigen Fans erst jetzt in den Genuß. Doch das Warten könnte sich gelohnt haben – neben zahlreichen neuartigen Features wartet "Secret of Mana" mit der bislang größten Adventure-Spielwelt auf.

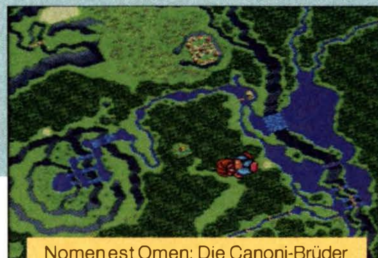
Unser kulleräugiger Held bewegt sich durch eine aus der Vogelperspektive dargestellte Umgebung. Anders als in ähnlichen Spielen wird beim Betreten einer Stadt oder eines anderen Ortes der Maßstab nicht verändert, so daß Ihr Euch durch eine nahtlos ineinander übergehende Fantasywelt bewegt. Nach ersten Gehversuchen gesellen sich eine niedliche Prinzessin sowie eine vorlaute Koboldin zu Euch. Die weiblichen Gefährten steuert der Computer oder ein Freund – wollt Ihr zu dritt spielen, benötigt Ihr einen Multiplayer-Adapter.

Eure Aufgabe besteht – wie könnte es auch anders sein – in der Rettung der von unschuldigen Pummelwesen bevölkerten Spielwelt. Der Gegner ist das übermächtige Imperium, dessen Schergen sich die lebensspendenden Samen des Mana-Baumes unter den Nagel gerissen haben. Das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse ist in Gefahr.

Also macht sich Eure Heldenschar auf, den Samen aufzustöbern und an ihren Ursprungsort, den Mana-Baum, zurückzubringen. Diese heilige Pflanze ist der Quell allen Lebens und ganz nebenbei die Mutter des Hauptakteurs. Wie das alles möglich ist, werdet Ihr mit etwas Glück, Grips und Geschicklichkeit bald selbst herausfinden.

Damit Ihr beim Wühlen im Rucksack und bei der Kontrolle der drei Spielfiguren nicht heillos durcheinander geratet, hat sich Square ein bislang einzigartiges **Menüsystem** einfallen lassen. Doch damit noch nicht genug der Innovation: Neben einem System zur Steigerung Eurer Fähigkeiten (mit jedem Schlag fällt Euch der Umgang mit der Waffe leichter) und grafisch dargestellten Zaubersprüchlisten, lädt Mana auch zu einem Mode-7-Flug auf Eurem persönlichen Jungdrachen ein.

Dem deutschen "Secret of Mana" liegt ein Spieleberater bei, der auf 72 Seiten einen Großteil der Geheimnisse aufdeckt und Euch die schwachen Seiten der meisten Monster verrät.



Nomen est Omen: Die Canoni-Brüder betreiben ein ungewöhnliches Reiseunternehmen. Wir wünschen guten Flug!



Endlich verständlich: Nach der Japan- und der US-Version veröffentlicht Nintendo nun ein deutsches "Secret of Mana".

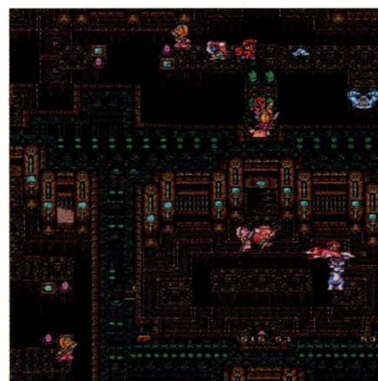
Auf Knopfdruck wird der Spielverlauf eingefroren und Euer gesammelter Besitz umkreist den Kopf des jeweiligen Helden! Jetzt wählt Ihr gemütlich einen Gegenstand, eine neue Waffe oder ruft die persönlichen Daten Eures Helden auf. Die verschiedenen Menü-Bereiche für Waffen, Magie, Charakterwerte und Spieloptionen erreicht Ihr durch Bewegung des Steuerkreuzes.

ABENTEUER-BONBON • Die deutschen Adventure-Fans haben nicht umsonst auf ihre "Secret of Mana"-Umsetzung gespart. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten verdient das Bildschirm-Geschehen die Bezeichnung "Handlung", ist die Grafik abwechslungsreich und detailliert, der Soundtrack mal lieblich, mal drohend – und das vom ersten bis zum letzten Obermotz. Selbst Knuddelgegner, die der bunten Grafik mißtrauisch gegenüberstehen, werden sich dem Charme der drei Helden schnell ergeben. Auch das anfangs eigenartige Menüsystem ist genial und läßt Euch die gerafften Schätze und erlernten Fähigkeiten souverän überblicken. Durch die rotierenden Icons gehört lästiges Suchen und Knopfgedrücke der Vergangenheit an. Für Fantasy-Fans ist "Secret of Mana" ein Muß – allein Drei-Spieler-Ausflug und Drachenflug lohnen den Kauf.



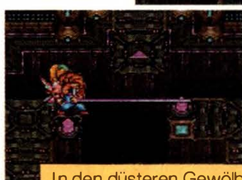


Auf dem Rücken eines Drachen sucht Ihr im letzten Abschnitt des Spiels nach der Mana-Festung. Habt Ihr die fliegende Trutzburg entdeckt...





...verläßt Euch das Flugtier. Auf Wiedersehen!



In den düsteren Gewölben der Mana-Festung überwindet Ihr Monster, Fallen und Abgründe (links).



MBiT 16 · D · AB 6 Jahren

HERSTELLER	SQUARE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	84 %
SOUND	76%
SPIELSPASS	86 %

Der Bildschirm lebt: Action-Rollenspiel mit epischer Handlungsweite, Drei-Spieler-Modus und Spitzen-Benutzerführung.

Entwickler: Activision, USA

Pitfall – Mayan Adventure

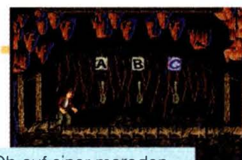



In Zusammenarbeit mit **Kroyer Films** und **Soundelux Media Labs** läßt Activision einen Actionhero der frühen 80er Jahre auferstehen. Pitfall Harry und sein Sohn Jr. stehen kurz vor der Entdeckung eines uralten Goldschatzes, als der Senior kurzerhand von einem mißmutigen Maya-Geist gekidnappt wird. Keine Frage, daß Junior die Rettung seines Vaters in die Hand nimmt. Wie Mowgli aus dem "Jungle Book" schwingt er sich von Liane zu Liane, hüpft über Baumreihen und robbt durch enge Passagen. Mit dem feurigen Genuß einer Peperoni verbessern sich diese Fähigkeiten kurzzeitig. Leider sind ihm die Urwaldbewohner nicht freundlich gesinnt. Um sich gegen Affen, blutsaugende Fledermäuse und flammenspeiende Statuen zur Wehr zu setzen, zieht er Bumerang, Steinschleuder oder seine kurze Peitsche. Als Notlösung gibt's Smartbombs. Schlägt sich Junior zu Beginn noch durch's Dickicht, erledigt er später in einem Maya-Tempel Skelette, entflieht Krokodilen und erlebt eine rasante Dresinenfahrt in einerGeistermine. Für Hirnzellenaktivität ist auch gesorgt. Durch verschiedene Minirätsel erhaltet Ihr Extraleben oder Schätze.



Akrobatischer Showdown auf dem Hochplateau des vierten Levels. Mit den Miezen ist nicht gut Whiskas essen.




Pitfall Harry gehört zur Elite der best-animierten Helden. Ob auf einer maroden Brücke, im Volldampf durch das Bergwerk oder bei wichtigen Denksportaufgaben.

HARD TARGET • Oldtimer Pitfall entbrennt ein Feuerwerk an Sound und Grafik. Held Harry Jr. läßt mit seinen wunderbaren Animationen beinahe den Bewegungskünstler "Aladdin" stehen – Seile klettert er sorgfältig nach oben, wirbelt aber an ihnen herab. Die düster-dumpfe Musik ist der geeignete Soundtrack zum Dschungel-Streß. Im Gegensatz zum Vorfahr hat Pitfall aber auch seine Macken. So z.B. den "Zombie"-Effekt: Kehrt ihr in eine bereits besuchte Szenerie zurück, kommen Euch die eben erledigten Gegner putzmunter entgegen. Das nervt. Zumindest kann man sich eine mickrige Handvoll Continues erspielen; ein Paßwort fehlt. Die Mega Drive-Fans erhalten etwas mehr Animationen fürs Geld und eine hilfreiche Prozent-Anzeige bei den Endgegnern – beides sucht Ihr auf dem Super NES vergeblich. Für Hardcore-Jump'n'Runner eine filmreife Herausforderung.



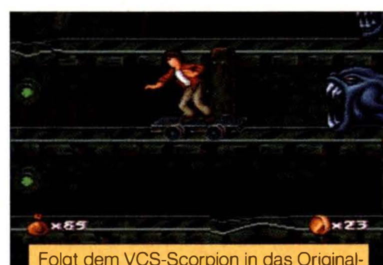
***Kroyer Film** wurde durch seine Spezialeffekte für den Cyberspace-Film "Tron" und dem Öko-Trickfilm "Fern Gully" bekannt, während sich Soundelux Media Labs mit Kompositionen für "True Lies", "Cliffhanger" und "Home Alone" einen Namen machte. Beide Firmen erhielten für ihre Werke schon etliche Auszeichnungen.*

MBiT 16 – AB 12 Jahren

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	84 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	77%

Herausforderndes Jump'n'Run im "Indiana Jones"-Ambiente. Optik und Akustik werden zelebriert, die Spielbarkeit frustriert etwas.





Folgt dem VCS-Scorpion in das Original-Spiel von 1982. Etwas später rollt ihr mit 200 Sachen durch eine Mine.

MBiT 16 – AB 12 Jahren

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	84%
SOUND	79 %
SPIELSPASS	78%

Solider Action-Spaß mit Traum-Animationen. Wegen hohem Frustrisiko nur für Hardcore-Jump'n'Runner genießbar

Entwickler: Rage Software, GB • **Produzent:** Stuart Hibbert • **Programmierung:** Jonathan Smith, Stephen Hay • **Grafik:** Charles Davis, Paul Broadbent, Andy Dixon, Simon Street • **Sound:** Kevin Bruce

Powerdrive

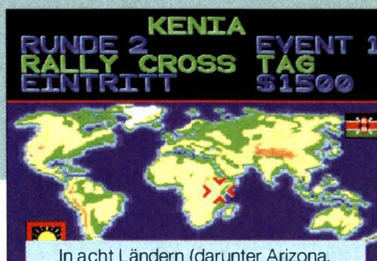


Vom Fußball zum Autorennen: "Striker"-Erfinder Rage Software gibt Gas und macht den etablierten PS-Boliden Konkurrenz. Ähnlich wie bei "Championship Pro-Am" oder "Combat Cars" rast Ihr über Rundkurs-Strecken, die in einem bestimmten Zeitlimit zu bewältigen sind. In acht Ländern auf insgesamt 48 Kursen fahrt Ihr gegen die Zeit. Wetter- und Bodenbedingungen variieren von Piste zu Piste: Mal düst Ihrt über staubtrockene Wüstenpiste, mal leuchten Euch bei stockfinsterer Nacht Scheinwerfer den Weg, mal wagt Ihr eine Rutschpartie auf eisiger Fahrbahn oder durchquert Wald- und Wiesenlandschaften. Dabei schnappt Ihr eine Handvoll **Extras**, die einfach so auf der Strecke liegen.

Wenn Ihr einen Kurs absolviert habt, muß der Wagen repariert werden. Genre-typische Extras werden nicht angeboten, dafür könnt Ihr vom Preisgeld flottere Off-Road-Flitzer kaufen. Die Steuerung ist simpel: Gas geben, bremsen, rückwärts fahren. Den Rückwärtsgang benötigt Ihr insbesondere für gelegentliche Spezial-Strecken: Ähnlich einer Führerscheinprüfung müßt Ihr punktgenau halten, rückwärts einparken oder enge Spiralparcours abfahren. Darüberhinaus werdet Ihr in Rally-Intermezzi von angriffswütigen Computer-Autos angedotzt – Die Mechaniker freuen sich schon auf Überstunden.

Im Mehr-Spieler-Modus dürfen bis zu acht Personen an den Start, jedoch müssen alle nacheinander fahren und dürfen nur ihre Zeiten vergleichen. Eine echte Zwei-Spieler-Variante mit simultanem Fahrspaß gibt's nicht.

Die Auswahl an Extras ist übersichtlich: Unterwegs findet Ihr Geldscheine, Nitro für kurzzeitigen High-Speed-Turbo und ein Uhrsymbol, das die Zeit für fünf Sekunden einfriert. Um die Boni einzusacken, müßt Ihr schlicht über die Symbole hinwegrasen.



In acht Ländern (darunter Arizona, Schweden, Australien und Monte Carlo) werden jeweils sechs Strecken absolviert.



Nach jedem Kurs solltet Ihr Euren Wagen reparieren: Dank Preisgeld und aufgesammelten Geldnoten wird dies finanzierbar.



"Powerdrive" hat insgesamt drei Wagenklassen zu bieten, die jeweils zwei gleichwertige Fahrzeuge zur Wahl stellen.



Um Euch bei Dunkelheit besser orientieren zu können, schaltet Ihr den Dreifachscheinwerfer ein.



Trotz elegantem Kurventurn (und spektakulären Bremsspuren) hat der Mini Cooper das Geldpaket verpaßt.

SPEED-UP • Meine Vorliebe für unkomplizierte Autorennen konnten selbst Mega-Gurken wie "Double Clutch" und "Combat Cars" nicht untergraben: "Powerdrive" hält zwar mit meinem persönlichen Mega-Drive-Favouriten "Championship Pro-Am" nicht ganz mit, fährt aber zumindest im Vorderfeld. Die Extra-Armut wird durch vortrefflich animierte Rennwägen, fehlerfreie Steuerung und intelligente Spezial-Kurse kompensiert. Leider gaben sich die Entwickler auch beim Strecken-Design mit wenigen Features zufrieden – allzuviel Abwechslung bekommt der Power Driver im Lauf der 48 Rennen nicht geboten. Doch letztendlich macht's Spaß: Wer öfters alleine spielt und mit dem Genre sympathisiert, darf zugreifen. Der lausige Multi-Player-Modus verhindert jedoch amüsante Rundenrekordjagden im Freundeskreis. Warum gibt's keine Split-Screen-Einstellung?





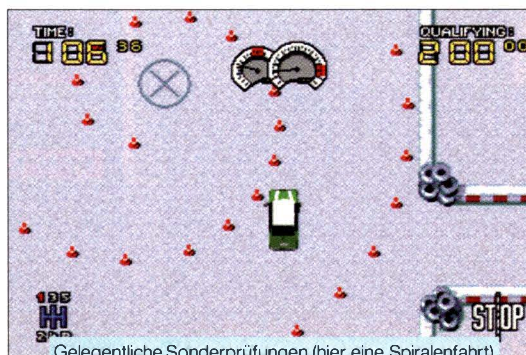


HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	51 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	63 %

Rundkurs-Rennen aus der Vogelperspektive: Wenig Extras, kein Zwei-Spieler-Modus, aber gutes Fahrgefühl und vereinzelte Gags.



Wenn der grüne Flitzer das gelb-rote Symbol überrollt, wird für kurze Zeit ein Turbo aktiviert.



Gelegentliche Sonderprüfungen (hier eine Spiralenfahrt) unterbrechen den puren Geschwindigkeitsrausch.

nice price

GAME EXPRESS

x-mas power

+ Exklusiv bei GAME EXPRESS für SUPERNES ! +
++ Super-Key 60 Hz Adapter nur 1 Stecker ++ 39.-

MEGA DRIVE

Rock'n Roll Racing	demn. erhält.
ATP Tennis	demn. erhält.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
Animaniacs dt	99,-
Ballz dt	89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletoads us	49,-
Battle Tech us	129,-
Beavis & Butthead us	129.-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubble & Squeak us	99.-
Bubsy 2 dt	89,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD Battlecorps dt	109,-
CD Brutal us	119,-
CD Double Switch dt	99,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-
CD Dune dt	99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heart of Alien dt	99,-
CD Heimdall us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Links dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mansion us/dt	69,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Might M. Power Rangers dt	109,-
CD Monkey Island us	89,-
CD Powermonger dt	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Rebel Assault dt/us	109,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Sensible Soccer dt	89,-
CD Slipheed dt	89,-
CD Sonic dt	79,-
CD Soulstar dt	109,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	79.-/99,-
CD Vay us	109,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
CD World Cup USA 94 dt	99,-
Cesars Palace us	89,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Combat Cars dt	89,-
Daffy Duck dt	109,-
Das Dschungel Buch dt/us	99,-
Dragon dt/us	119,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt	109,-
EA-Tennis dt	109,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	79,-
F-117 Night Storm us	79,-
Fatal Fury dt	69,-
FIFA International Soccer dt	99,-
Formula One Domark dt	99,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
General Chaos dt	109,-
Gunship 2000 dt	49,-
Gunstar Heroes dt	99,-
Hardball 94 dt	99,.
Hyperdunk Basketball dt	69.-
Jurassic Park us	89,-
Jurassic Park-Rampage Ed. dt	112,-
Landstalker dt	119,-
Lost Vikings dt	109,-
Lion King dt	125,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-
Mega Turrican us	99,-
Micro Machines 2 dt	109,-
Mig-29 dt	89,-
Mighty M. Power Rangers dt	99,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Ottifants dt	89,-
Pete Sampras Tennis dt	109,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
Pink Panther dt	59,-
Pirates Gold us	109,-
Powergate dt	89,-
Probotector/Contra dt/us	109,-/99.-
Psycho Pinball dt	109,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Rise of the Robots dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Rocket Knight Adventure dt	69,-
Shadow Run us	119,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Skitchin dt	99,-
Soleil dt	119,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic & Knuckles dt	109,-
Sonic Spinball dt	99,-
Sparkster dt	89,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Star Trek us	109,-
Streetfighter Turbo dt	129,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Taz Mania 2 dt	109,-
Technoclash us	49,-
The Hurricanes dt	99,-
The Incredible Hulk dt	99,-
The Pagemaster dt	109,-
Tiny Toons dt	69,-
Tiny Toons 2 dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Treasure Land Mc Donalds dt	99,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Urban Strike dt	109,-
Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte	159.-/129,-
Winter Challenge dt	39,-
Winter Olympics dt	99,-
Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
World Cup USA dt	109,-
World Heroes us	119,-
WWF Royale Rumble dt/us	119,-/89,-
Young Indiana Jones us	49,-
Zombies ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
Virtua Racing Set	325.-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CDX-Converter	99,-
Capcom Powerstick Fighter	79,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierb. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

SUPER NES

Pitfall Harry	demn. erhält.
Lord of the Rings	demn. erhält.
Street Racer	demn. erhält.
Syndicate	demn. erhält.
7th Saga us	89,-
Adventure Island 2 dt	129,-
Andretti Racing us	119.-
Aerobiz Supersonic us	139,-
Actraiser 2 dt	119,-
Aladdin dt	99,-
Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Art of Fighting us/dt	49,-/129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Brain Lord us	139,-
Breath of Fire	139,-
Bugs Bunny dt	129,-
Champion World Class Soccer dt	99,-
Chester Cheetah 2 us	69,-
Choplifter 3 us/dt	59,-/109,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymates us	119,-
Cotton 100% jp	109,-
Dayze before X-Mas dt	119,-
Desert Fighter pal	119,-
Disney's Bonkers us	129.-
Donkey Kong Country dt	129,-
Dschungelbuch us/dt	119,-/129,-
Dragon us/dt	129,-
Earth Worm Jim dt	129,-
Empire Strikes Back dt	119,-
Equinox us/dt	69,-/89,-
Eye of the Beholder us	129,-
F1 Pole Position 2 dt	129,-
F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us	129,-
Fatal Fury 2 dt	119,-
Fatal Fury Special jp	159,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fantasy 3 us	149,-
Final Fight 2 dt	109,-
Ghoul Patrol dt	109,-
Goof Troop dt	89,-
Hurricanes dt	129,-
Hyper Volleyball dt	119,-
Illusion of Gaia us	139.-
Indiana Jones Great Adv. dt	129,-
Jurassic Park dt	119,-
Jungle Book us/dt	129,-
King of Dragons us/dt	119,-/109,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Lion King (W. Disney) dt	129,-
Lost Vikings dt	89,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings us	119,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	109,-
Maximum Carnage	129.-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	79,-
Mega Man X dt	95,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mystical Ninja dt	119,-
Mystic Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt/us	129,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-
Pac Attack dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Page Master dt	119,-
Paladins Quest us	119,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky dt	129,-
Populous dt	59,-
Popoon dt	109,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Rise of the Robots dt	144.-
Robin and Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator us	69,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Samurai Showdown dt	129,-
Schlümpfe dt	99,-
Secret of Mana dt	109,-
Shanghai us	69,-
Skyblazer dt	109,-
Slam Masters dt/us	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Soccer Shootout Capcom us	129,-
Space Ace dt	69,-
Sparkster dt	119,-
Star Trek 'Next Generation' us	119,-
Streetfighter II Turbo dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Bomberman us/4-Pl. Adap.	139,-
Super Bomberman 2 dt	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Gameboy dt	95,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid dt	109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp	99,-
Super Star Wars 3 dt	129,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Super Turrican dt	119,-
Superman dt	129,-
Syndicate dt	119,-
T2-The Arcade Game dt	99,-
T2 Judgement Day us	59,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Tetris Flash us/jp	109,-/139,-
The Incredible Hulk dt	129,-
Tiny Toons 2 dt	119,-
Top Gear II dt	109,-
Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	129,-
Utopia dt	119,-
Val d'Isere Champ. dt	125,-
Virtual Soccer dt	79,-
Where i.t. World is Carmen S.D. dt	129,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizardy 5 us	129,-
World Cup USA 94 dt	109,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Yogi Bear dt	109,-
Young Merlin dt	129,-
Zool dt	109,-
Zombies dt	99,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Nintendo Commander Pad	39,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Remote Pad / 2 Stck.	99,-
Game Madge dt	79,-
Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Morefun-Set	295,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-

UMBAU:

SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

3DO

Demolition Man	demn. erhält.
FIFA Soccer	demn. erhält.
3DO us/2 CD/220V	979,-
Alone in the Dark us	119,-
Another World us	69,-
Burning Soldier us	119,-
Dr. Hauzer jp	109,-
Dragons Lair us	89,-
Columns (Tetris Clone) jp	129,-
Iron Man jp	129,-
John Madden 94 us	49,-
Jurassic Park us	99,-
Lemmings us	89,-
Monster Manor us	69,-
Mega Race	119,-
Microcosm jp	139,-
Night Trap us	89,-
Pataank us	119.-
Road Rash 2 dt	99,-
Shadow us	119,-
Shockwave us/dt	99,-
Sesam Straße	49,-
Sewer Shark	109,-
Slayer us	119,-
Soccer Kid us	89,-
Super Wing Commander us/dt	79,-/89,-
Total Eclypse us	109,-
Ultraman jp	149,-
Way of the Warrior us	119,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun	89,-
Joystick Adapter	79.-

SONSTIGES

JAGUAR Tempest 2000 us	119,-
JAGUAR Castle W. us	119,-
JAGUAR Alien vs. Predator us	119,-
JAGUAR C. Ninja us	119.-
JAGUAR RGB-Kabel	49,-
SEGA32X Doom dt	119,-
SEGA32X Grundgerät dt	379,-
SEGA32X Star Wars dt	119,-
SEGA32X Super Motocross dt	119,-
SEGA32X Virtual Racing Deluxe dt	119,-
Gameboy dt	95,-
GAMEBOY Aladdin dt	59,-
GAMEBOY Dschungelbuch dt	59,-
GAMEBOY Donkey Kong us/dt	49,-/59,-
GAMEBOY Gallerie dt (4-Games)	39,-
GAMEBOY Lion King dt	59,-
GAMEBOY Pac in Time	69,-
GAMEBOY Page Master dt	59,-
GAMEBOY Space Invaders dt	59,-
GAMEBOY Tiny Toons 2 dt	59,-
GAMEBOY Wario Land dt	59,-
GAMEBOY Winter Gold dt	59,-
GAMEBOY Yogi Bear dt	59,-
GAMEBOY Zelda-Link's Aw.	59,-
GAMEBOY Zero Tolerance dt	59,-
GAMEBOY World Cup 94 dt	49,-
PC System Shock dt	79.-
PC Tie Fighter dt	99.-
PC DOOM-2 dt	79.-
CDI Voyeur	89.-
T-Shirts/Sweat-Shirts	ab 19,-
NEO GEO CD	
Vorbestellung f. Sony Playstation mögl.	
Vorbestellung f. Sega Saturn mögl.	
Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding)	29,-
Manga Videos	ab 29,-
US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM)	ab 8,-
Alte Ausgaben US Magazine	je 2,-
Marty Grundgerät RGB-Umbau	999,-
Marty Spiele	ab 99,-
CD 32-Spiele	ab 29,-
NEO-GEO Spiele	ab 79,-
T-Shirts	ab 19,-
Baseball Caps	ab 19,-

TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir suchen Geschäftspartner in der Schweiz und Österreich !

Design: Paul Adams, Andrew Graham • Programmierung: Andrew Graham, Shane O'Brien • Grafik: Paul Adams • Sound: Tim Bartett

Psycho Pinball



Codemasters hat sich in den letzten Jahren vom belächelten Billigspiele-Produzenten zum Qualitäts-Garanten gemausert – kleinere Aussetzer à la "S.S. Lucifer" mal außen vor. Bevor die "J-Cart"-Sportserie fortgesetzt wird, landet "Psycho Pinball" in den Kaufhaus-Regalen. Hinter dem bedeutungsschwangeren Namen verbergen sich vier durchaus traditionelle Flippertische: "Wild West", "The Abyss", "Trick or Treat" und "Psycho". Bei der Perspektive hat man sich für die klassische Sicht von oben entschieden, die unterschiedlich "langen" Tische scrollen vertikal – entsprechend dem Kugellauf. Am oberen Bildschirmrand werden schriftliche Informationen und kleine Grafiken gereicht, die zum jeweiligen Ereignis auf dem Spielfeld passen.

Wie bei modernen Pinballs üblich, läßt sich der Ball nicht nur von den beiden unteren Flippern hochkatapultieren, weiter oben plazierte Zusatz-Flipper spielen kräftig mit. Ungezählte Targets und Bumper machen sich mit Überlandpassagen und unterirdischen Kugel-Kanälen den Platz streitig. Wer geschickt flippert, kann nicht nur seinen Punktestand vervielfachen, er darf mehrere Kugeln gleichzeitig im Auge behalten und erreicht diverse **Bonusspiele**.

Vor Spielbeginn dürft Ihr mehrere Parameter einstellen: Die Geschwindigkeit, der Kugelvorrat und die "Tilt"-Empfindlichkeit richten sich u.a. nach Euren Wünschen. Außerdem dürft Ihr die Bonusspiele deaktivieren.



Kein typisches Flipper-Bonusspiel: In Jump'n'Run-Manier lauft Ihr einen altmodischen Personenzug ab.

Jeder Flipper hat sein eigenes Bonusspiel. Unten seht Ihr zwei Beispiele.





FLOTTER FLIPPER • Nachdem die Super-Nintendo-Besitzer kürzlich mit einem hochkarätigen Bildschirm-Pinball bedacht wurden ("Super Pinball"), sorgt Codemasters annähernd für Spielspaß-Gleichstand. Alle vier Flipper sind liebevoll inszeniert, die Targets zahlreich und sinnvoll aufeinander abgestimmt. Erfreulich fetzige und thematisch korrekte Musik, knackige Soundeffekte sowie passable Bonusspiele: Auch das Drumherum stimmt. Allerdings haben sich die Entwickler einen mittelschweren Fehler geleistet: Wenn gescrollt wird, verharrt der Ball zu weit unten auf dem Bildschirm. Insbesondere wenn sich die Kugel von oben den Flippern rasant nähert, hat man diese zu spät im Blick. Manchmal muß man sie bereits aktivieren, bevor die Flipper zu sehen sind. Außerdem fällt mir der Ball etwas zu oft in die (anfangs ungeschützten) Auslaufröhren.

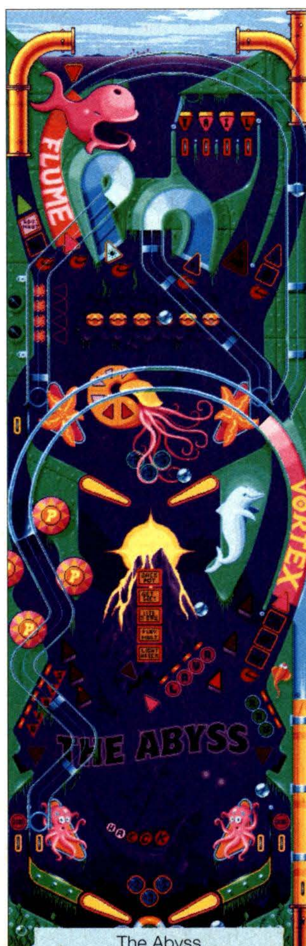




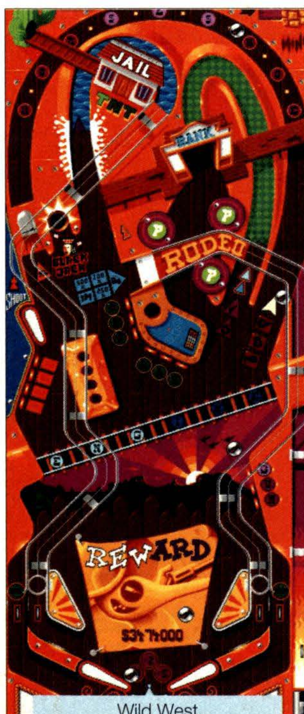
MBiT 8 | D | AB 6 Jahren

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	CODEMASTERS
GRAFIK	61 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	77%

Erstklassiges Flipper-Quartett mit fehlerfreiem Kugellauf, überzeugenden Features & klassischer 2D-Sicht von oben.



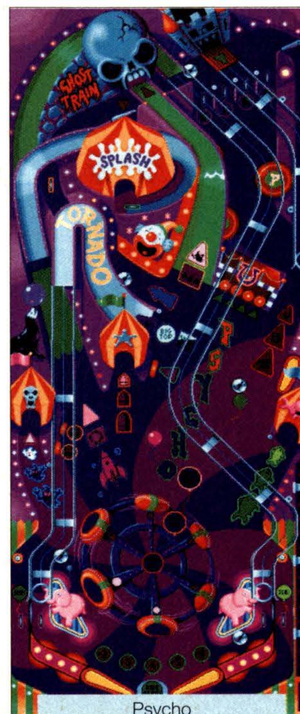
The Abyss



Wild West



Trick or Treat



Psycho

Entwickler: Tradewest, USA

Double Dragon 5



Neben Jimmy und Billy Lee treten auch Mutanten und wilde Mädels an

SN Billy und Jimmy Lee sind nicht unterzukriegen: Nach ihrem ersten Automatenauftritt im Jahr 1987, folgten Fortsetzungen für alle erdenklichen Konsolen und Handhelds. Ihr fünftes Abenteuer bestreiten die Kampfsport-Brüder vorerst exklusiv auf dem Super Nintendo. Metro City befindet sich in der Gewalt des Shadow Masters – und nur die Dragon Twins wagen es, gegen den bösen Herrscher anzutreten. Doch statt sich wie beim klassischen "Double Dragon" voranzuprügeln, lassen die Designer ihre Helden in einem Duell-Prügelspiel antreten. Acht verschiedene Figuren stehen zur Wahl, darunter zwei weibliche Furien, Mutanten und der Shadow Master selbst. Die Steuerung funktioniert genau wie bei "Street Fighter 2", zwölf Arenen liegen vor Euch.



NEVERENDING STORY • Warum sich die letzten Teile der "Double Dragon"-Reihe so gut verkauft haben, daß wir uns nun mit dem fünften herumschlagen müssen, ist mir ein Rätsel. Wenigstens haben sich die Designer auf ein anderes Spieldesign besonnen, in dem sie die ergrauten "Drouble Dragon"-Recken antreten lassen. Die Mobilitätsgarantie der beiden Opas ist scheinbar noch nicht abgelaufen – zusammen mit ihren sechs Kumpels ruckeln sie durch ein grafisch tristes, völlig überflüssiges Beat'em up. Die verschiedenen Charaktere verfügen nur über einen einzigen Special Move. Spielerisch beschränkt sich der Kampf auf hirnloses Herumgebolze: Wenn Ihr den Gegner einmal in der Ecke habt, könnt Ihr mit dem gleichen Schlag einige Treffer anbringen – von spielerischen Finessen keine Spur.

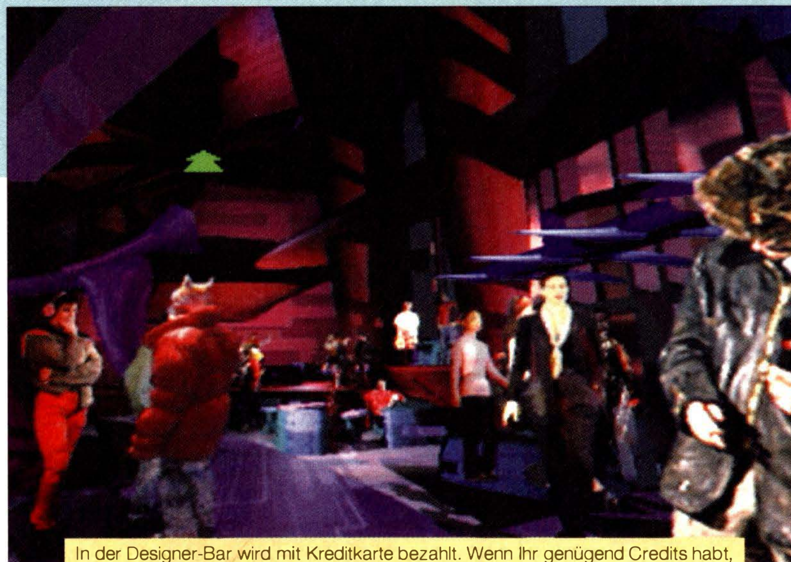
MBiT 16 · AB 12 Jahren

HERSTELLER	TRADEWEST
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	50 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	45 %

Langweiliger "Street Fighter 2"-Verschnitt mit wenig Abwechslung und Helden direkt aus dem Altersheim.

Entwickler: TripMedia • Produzent & Design: David Collier • Regie: Eitan Arrusi • Grafik: Graham Deane, Ian Horne, Mark Wilson u.a. • Sound: Simon Boswell

Burn: Cycle


In der Designer-Bar wird mit Kreditkarte bezahlt. Wenn Ihr genügend Credits habt, dürft Ihr Euch via TV die neuesten News-Meldungen ansehen.


Mit diesem Flug-Auto düst Ihr von einem Schauplatz zum anderen


Dieser Freak ist im Cyberspace zu Hause. Um mit ihm zu plaudern, müßt Ihr schon sein virtuelles Ebenbild aufstöbern.

Der erste Geschicklichkeitstest erinnert an Zielkreuz-Action à la "Mad Dog McCree". Um aus dem Softech-HQ zu entkommen, erledigt Ihr das Wachpersonal mit gezielten Schüssen. An Bord des fliegenden Autos gleitet Ihr über die Skyline hinweg und entschärft heranfliegende Raketen mit zielsicherem Laser-Feuer.



Datendieb Cutter leidet unter tödlichem Kopfweh: Ihm wurde ein Computer-Virus eingeimpft, der seine grauen Zellen in exakt 24 Stunden in die Luft jagt. Seine Odyssee anno 2043 beginnt im Hauptquartier der (anscheinend) korrupten Softech Corporation, aus dem er mit Hilfe von einer Sympathisantin flieht, ein flugtüchtiges Auto entwendet und Richtung Downtown abhebt. Ihm bleibt weniger als ein Tag, die Hintergründe seiner programmierten Liquidation aufzudecken, ein Gegenmittel zu finden und den zwielichtigen Gestalten des 21. Jahrhunderts die nötigen Informationen zu entlocken.

"Burn: Cycle" bricht eine Lanze für den interaktiven Spielfilm, verbindet Spieletypische **Action**- und Abenteuer-Episoden mit vorberechneter 3D-Grafik und linearen Filmeinspielungen. Cutter sammelt Gegenstände, loggt sich ins örtliche Informationsnetzwerk ein, spielt "Psychic Roulette" und erforscht eine wunderliche Cyberpunk-Szenerie. So frei wie Mario & Co bewegt sich Cutter zwar nicht durch seine Welt, doch der Handlungsfaden ist alles andere als linear. Wenn Ihr Cutter steuert, seht Ihr die Umgebung aus der Ich-Perspektive. Sobald eine nicht-interaktive Einspielung folgt, wechselt die Kameraperspektive. Cutter und andere beteiligte Personen werden aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt.

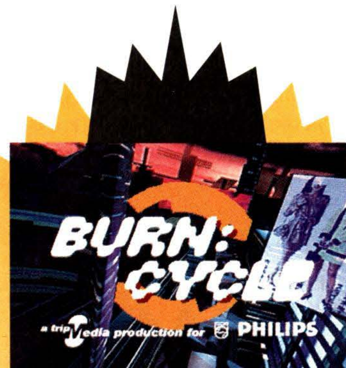
Anmerkung: Unserem Test lag die englische Fassung von "Burn: Cycle" zugrunde. Anfang '95 erscheint eine deutsche Version, die an einigen besonders blutigen Stellen entschärft wird. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

DER FILM IM SPIEL • Vergleicht man alle "Interactive Movies" quer durch die Computer- und Konsolen-Systeme, verdient "Burn: Cycle" definitiv den Spielspaß-Oscar. Auch ohne Unterstützung der Digital-Video-Cartridge gelang es den Entwicklern, eine grafisch faszinierende Cyberpunk-Umgebung zu schaffen, die lineare Filmszenen mit vielen interaktiven Spielelementen geschickt verknüpft. Dramaturgisch stiehlt das CDi-Adventure allen Konkurrenten die Schau: Packende Story, mitreißender Soundtrack und überraschende Einblicke in das soziale Leben des Jahres 2043 fesseln an den Bildschirm. Und dabei gerät der Spielspaß nicht unter die Räder. Die Action- und Adventure-Szenen wären zwar ohne das Ambiente nicht viel wert, doch die Kombination mit all den genannten Features trifft ins Schwarze. Cyberspace at its best!




Cutter kämpft um sein Leben: Wird es ihm gelingen, rechtzeitig den Anti-Virus zu starten?


Kleine Denkspielaufgaben lockern den blutigen Science-fiction-Alltag auf. Der Mönch stellt Euch ein Rätsel.





AB 16 Jahren

HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CD-I
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	78 %
SOUND	83 %
SPIELSPASS	81 %

Packendes Interactive Movie im Cyberpunk-Umfeld: Spielerisch, grafisch und musikalisch das eindeutige Genre-Highlight.

aRJay

0221 – 12 10 67 /68 /69

SUPER NES

Blackthorne us	139.90
Bomberman II dt	119.90
Breath of Fire us	139.90
Dragon – Bruce Lee dt	139.90
F1–Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Gaia us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
Legend dt	109.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	124.90
NHL–Hockey ´95 dt	139.90
Pitfall – Mayan Adv. us	139.90
Samurai Shodown us	139.90
Saturday Slammaster dt	139.90
Sparkster dt	129.90
Star Wars III dt	139.90
Street Racer dt	129.90
Stunt Race FX dt	119.90
Super Street Fighter dt	139.90
Vortex dt	139.90
WWF Raw dt	159.90
Fire–SFX50/60Hz Adapter für US/JP–Spiele	39.90
Fire–6–Player Adapter	59.90
RGB–Kabel dt/us/jp	39.90
in Verb. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90

Speed it Up...!

Umbau 50/60Hz inkl. Schacht–adapter (1/2 J. Garantie) 99.00

Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung 69.00
(getestet in der Maniac 11/94)

ANGEBOT IM DEZEMBER
Umbau 50/60Hz & US–SNES–Modul nach Wahl 199.00

SEGA 32X

32X–Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars dt	139.90

MEGA DRIVE

Battlecorps CD dt	119.90
Battletech us	119.90
Castlevania dt	79.90
Dragon dt	119.90
Dynamite Headdy dt	119.90
Earth Worm Jim dt	139.90
Ecco II dt	119.90
FIFA–Soccer ´95 dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Hyperdunk dt	79.90
John Madden ´95 dt	119.90
König der Löwen dt	129.90
Lemmings II dt	124.90
Mega Bomberman dt	119.90
Mickey Mania dt	124.90
Micromachines II dt	99.90
Misadv. of Flink dt	129.90
NBA Live ´95 dt	119.90
NHL–Hockey ´95 dt	109.90
Probotector dt	119.90
Rebel Assault CD dt	119.90
Shining Force II dt	134.90
Soleil dt	129.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
Starblade CD us	119.90
Urban Strike dt	109.90
WWF Raw dt	139.90
Zero Tolerance dt	89.90
Mega Drive II dt	199.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP–50/60Hz Adapter	39.90
4–Player Adapter	59.90
6–Button–Joypad	39.90



dt 139.90



dt 139.90



Mega Drive o. SNES je 139.90



dt 114.90



NEO GEO CD

Grundgerät Top–Loader RGB–60Hz oder PAL–50Hz, inkl. 2 Joypads, 220V Netzteil, deutscher Anleitung 990.00

Joyboard	119.00
King of Fighter ´94	149.00
NEO GEO CD ´s ab	99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel sofort nach Veröffentlichung als Modul, so z.B.
Samurai Shodown II 399.00

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB–Umbau	1099.00
3DO–Spiele schon ab	49.90

JAGUAR

Grundgerät, inkl. Netzteil, Joypad, Kabel und Cybermorph.
RGB oder PAL, je 599.00
...mit Alien vs. Predator hat es Atari rechtzeitig geschafft:
Die Raubkatze schnurrt!!

ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM II	17.50
Game Fan Magazine	15.00



GAME SAVER

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER kannst Du bei jedem Super NES–Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht schaffst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.
Weiterhin ist der original GAME SAVER ein sehr robust gebauter Adapter für US– oder JP–Spiele. (auch mit 60Hz–NTSC–Abfrage!)
Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%
Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

DM 99.–

UNSERE LADENLOKALE

JUMP 'N' RUN

K Ö L N
Ebertplatz 2 – 50668 Köln

K O N S T A N Z
bei Quicksoft
auch PC Hard– & Software
Untere Laube 16 – Konstanz

Ladenpreise können abweichen



für MD oder SNES 89.90



dt 119.90



dt 119.90

aRJay–Games
Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefax: 0221– 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,– Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.
Händleranfragen erwünscht.

Entwickler (SNES): Eurocom, GB • Design und Programmierung: Andi Smithers
Entwickler (MD): Dino and Dino Productions, GB • Design und Programmierung: Dino Dini • Produzent: Pam Dino • Musik: Allister Brimble • Grafik: Design Systems

Dino Dini's Soccer



Die Versionen für Mega Drive und Super Nintendo sind sehr unterschiedlich. Auf dem Sega hat Dino Dini selbst zugeschlagen. Wem die »Ball-klebt-am-Fuß«-Steuerung à la "FIFA Soccer" schon immer zu simpel war, bekommt hier eine realistische Alternative geboten. Solange Eure Spielfigur langsam läuft oder sich dabei um die eigene Achse dreht, führt sie den Ball noch automatisch mit. Gewinnt man bei längeren Sprints an Tempo, kickt unser Akteur das Leder vor sich her. Längere Soli scheitern entweder an wuseligen Abwehrketten oder diesem Ballverlust-Syndrom. Also muß gepaßt werden – und das in bester "Kick Off"-Tradition: Mit gedrücktem Feuerknopf den Ball annehmen, dann loslassen, um abzuspielen; umständlich wie in alten Tagen. Zwar kann man jetzt nicht mehr beim Ballannahmeversuch eine ungewollte Grätsche produzieren, aber Geduld, Nerven und Gewöhnungszeit verlangt diese Technik immer noch. Drückt Ihr aus dem Lauf den Feuerknopf, wird geschossen. Durch unmittelbar darauffolgenden Joypad-Druck beeinflußt der **Aftertouch** die Flugbahn des Balls.
Bei der Steuerung schimmert die Amiga-Vergangenheit des Herrn Programmierers durch. Im Prinzip werden Schüsse, Pässe und Grätschen alle mit ein und demselben Feuerknopf abgewickelt. Lediglich für reingelupfte, hohe Bälle wird Knopf B benötigt; damit Button C nicht gänzlich unbelegt bleibt, wechselt man mit ihm die Aufstellung mitten im Match.
Im Vergleich zur Mega-Drive-Version fehlen auf dem Super NES Arcade-Modus und Editor, doch dafür wurde die Steuerung komplett umgekrempelt. Der Ball klebt hier fest am Fuß, und jeder Feuerknopf ist mit einer anderen Schußtechnik belegt. Als willkommenen Bonus dürft Ihr Euch aussuchen, ob von oben nach unten oder horizontal von links nach rechts gekickt wird. Die Nintendo-Version spielt sich sehr flott und actionreich, aber insgesamt weniger chaotisch als die Sega-Fassung.

***Dino Dini* über Aftertouch: »This is a feature I invented in the Extra-Time expansion disk for Kick Off... It has been widely copied by many soccer games since...«. MAN!AC meint: Lange vor "Kick Off" gab's auf dem C 64 "Microprose Soccer", programmiert von Sensible Software. Mit "Banana Power" konnte man der Ballflugbahn einen Effet verleihen...**


Auf dem Super-Nintendo fehlen Arcade-Modus und Editor...



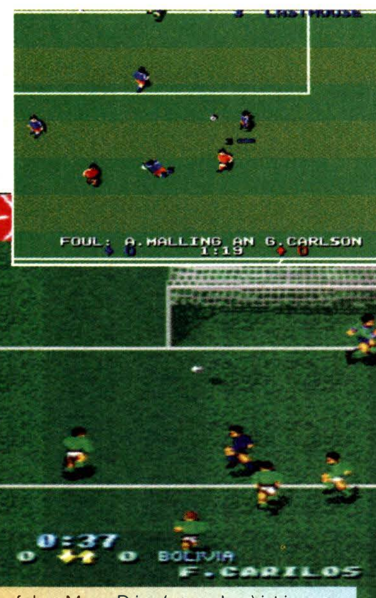
...außerdem dürfen auf dem Mega-Drive vier statt zwei Kicker gleichzeitig antreten.


Mit der Start-Taste schaltet Ihr zwischen Nah- und Fernsicht (hier im Bild) um.


Die gepunktete Linie zeigt u.a. bei Elfmetern und Eckbällen die Schußrichtung an

EIN SPIEL MIT ZWEI GESICHTERN • Auf dem Mega Drive hat Dino Dini seine mackige Steuerung leicht entschärft, aber nicht komplett ausgewechselt. Ballannahmen gelingen besser, und bei kurzen Dribblings geht der Ball nicht gleich stiften. Während längerer Soli hoppelt das Leder freilich davon wie ein aufgeregter Rauhhaardackel. Mit "Stop and go" läßt sich am ehesten etwas aus diesem Umstand machen. Am Umfang der Optionen und der Grafik gibt es nicht viel zu rütteln. Vor allem das Umschalten zwischen "Nahansicht" und "Totale" je nach Situation kann gefallen. Die Version fürs Super Nintendo spielt sich völlig anders – und gefällt mir wesentlich besser. Die Entwickler fanden die typische Dino-Steuerung ähnlich ärgerlich wie ich und lassen jetzt den Ball am Fuß kleben. Sprich: Man kann viel intuitiver spielen und hat weniger Frust.





Die Kicker-Kontrolle auf dem Mega Drive (ganz oben) ist immer noch "Kick Off"-inspiriert, die Nintendo-Version steuert sich besser.

MBIT 8 · AB 6 Jahren

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	53 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	62 %

Ganz nettes Gebolze von Kick-Off-Erfinder Dino Dini, das unter latent umständlicher Steuerung leidet.

MBIT 8 · AB 6 Jahren

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	62 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	75 %

Ähnliche Optionen, aber andere Steuerung: Unkomplizierter und insgesamt spaßiger als die Sega-Vorlage.

Entwickler: Titus, F

Lamborghini American Challenge

In einem Traumflitzer der italienischen Nobelmarke rast Ihr bei illegalen Autorennen in den USA um harte Dollars. Ihr tretet gegen einige Berufsfahrer an, außerdem starten in den verschiedenen lokalen Veranstaltungen einheimische Sportwagenbesitzer. Vor den Rennen müßt Ihr Startgelder und Reparaturen bezahlen. Bleibt ein bißchen Kohle übrig, wettet Ihr mit den anderen Piloten. Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm in der Mitte geteilt, als Extra gibt's einen einmaligen Nitro-Schubantrieb.


Im Duell-Modus wird der Bildschirm in der Mitte geteilt

Preis- und Startgelder fordern strategische Planung, dank Paßwörtern machen verlorene Rennen nichts aus. Die Grafik zoomt flott, bringt aber den Unterschied zwischen 100 und 325 km/h nicht rüber. Die träge Steuerung ist zudem gewöhnungsbedürftig. Insgesamt ein ordentliches Spiel, kann aber gegen "Top Gear" & Co nicht bestehen.

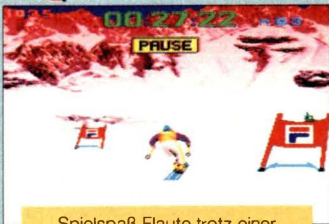
HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	54 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	57%

Solider "Lotus"-Clone mit Split-Screen, Preisgeld und Wetteinsätzen. Spielerisch eher hausbacken.

Projektleiter: Vincent Baillet • **Produzent:** Laurent Will • **Grafik:** Olivier Richez, Philippe Tesson, Vincent Baillet • **Musik:** Michel Winogradoff

Val d'Isere Championship

Wer keine Buckelpiste vor der Haustüre hat, holt sich das idyllische Skigebiet Val d'Isere auf den heimischen Bildschirm. Loriciel offeriert Slalom, Riesenslalom und Abfahrt auf mehreren Pisten, die wahlweise mit traditionellen Skiern und einem modernen Snowboard befahren werden. Für die jeweils nächsten Strecken müßt Ihr Euch mit einer schnellen Zeit qualifizieren (ausgelassene Tore werden "nur" mit Strafsekunden geahndet), später gibt's sogar ein Paßwort. Auf dem Bildschirm seht Ihr den Sportler von hinten, die Strecke kommt in fließender 3D-Grafik auf Euch zu. Leider ist die Optik das einzig Annehmbare an diesem Sportspiel. Als eine von vielen Disziplinen in einer Winterolympiade würde "Val d'Isere" gefallen, für sich alleine bietet es viel zu wenig Abwechslung. Nur absolute Ski- und Snowboard-Freaks greifen zu.



Spielspaß-Flaute trotz einer stürmischen 3D-Brise

HERSTELLER	LORICIEL
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	47 %
SOUND	18 %
SPIELSPASS	42 %

Slalom, Riesenslalom & Abfahrt: Auf Dauer eintöniges Minimal-Sportspiel, das maßlos überteuert ist.

Entwickler: Vivid Design, GB

Second Samurai


In diesem Abschnitt der Lavahöhle wird zur Abwechslung vertikal gescrollt.



Dieses übellaunige Skelett besiegt Ihr, wenn Ihr den Felsbrocken durch einen Geheimmechanismus auf den Totenschädel heruntersausen laßt.



Die Fortsetzung von "**First Samurai**" entführt Euch wieder in eine Fantasy-Welt voller Gefahren. Um verlorene Seelen zu befreien, rennt, springt und prügelt Ihr Euch durch gut ein Dutzend Levels, immer im Kampf gegen Barbaren, umherstreunende Raubtiere und monströser Endgegner. In den Spielstufen müßt Ihr alle blauen Vasen finden und zerstören, damit die darin gefangenen Geisterwesen zum Himmel aufsteigen können. Habt Ihr alle Gefäße eines Abschnitts gefunden, öffnet sich eine Sperre zur nächsten Stufe. In schimmernden Kristallen findet Ihr massenhaft Extras: Wurfmesser dienen als Distanzwaffe, Schriftrollen zaubern Euch ein großes Schwert herbei, und Früchte heilen Euren erschöpften Körper. Am Ende jeder Welt – Ihr kämpft im Dschungel, in unterirdischen Lavalandschaften, springt auf Bäumen umher und besucht eine Siedlung von Höhlenmenschen – wartet eine teuflische Kreatur auf Euch. Habt Ihr Riesenskelett, dreiköpfigen Drachen oder eine Brut von Riesen-Libellen erledigt, erhaltet Ihr ein Paßwort. Auf Wunsch übernimmt ein Mitspieler die Rolle der Samurai-Freundin, die mit dem Schwert genauso geschickt umgeht wie Ihr Gefährte.

Wie der Vorgänger stammt auch "Second Samurai" vom englischen Softwarehaus Vivid Image und wurde ursprünglich für Commodores Amiga-Heimcomputer entwickelt. Kemco veröffentlichte "First Samurai" für das Super Nintendo (Bild unten), während "Second Samurai" vorraussichtlich nur noch für das Mega CD umgesetzt wird.



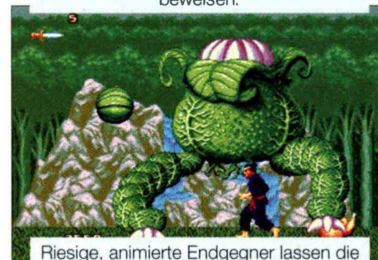
ALTMODISCH • Von Zeit zu Zeit tauchen Spiele auf, die einem fast schon vergessenen Genre angehören. "Second Samurai" ist ein Vertreter der "Hack'n'Slay"-Familie, die vor drei oder vier Jahren dank "Golden Axe" und Konsorten sehr beliebt waren. Das Schwertgemetzel mutet im ersten Moment sehr hektisch an – aus allen Ecken tauchen Gegner auf, die sich auf Euren Helden stürzen. Mit etwas Gewöhnung spielt sich das Modul aber sehr flott, der Schwierigkeitsgrad ist moderat, und man kommt gut voran. Grafisch wird trotz oft wiederholter Feinde einiges geboten: Viele Sprites bewegen sich ohne zu flackern, und tolle Endgegner motivieren zum Weitermachen. Leider ist der Zwei-Spieler-Modus unbrauchbar, denn Ihr müßt von vorne beginnen, sobald Euer Partner sein Leben verliert. Trotzdem ein erfrischender Kontrast zu den zahlreichen Knuddel-Jump'n'Runs.




Auf einer Reitechse sammelt Ihr in dieser Hochgeschwindigkeitspassage weitere Vasen ein.


Unter Zeitdruck: Hier müßt Ihr neben Kampfqualitäten auch Geschicklichkeit beweisen.


Auf Wunsch könnt Ihr auch zu zweit durch die Fantasy-Welt metzeln.


Riesige, animierte Endgegner lassen die Reise nicht langweilig werden.

THE SECOND SAMURAI
PRESS START
(C)1994 VIVID IMAGE (C)1994 SEGA

MBIT 12 | CODE 010 201 022 | AB 12 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	PSYGNOSIS

GRAFIK	71 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS	68%

Altmodisches Fantasy-Geprügel für zwei: Etwas hektisch, aber technisch sauber und mit guter Steuerung in Szene gesetzt.

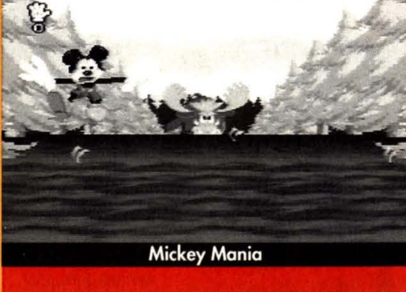

Earthworm Jim


FIFA '95

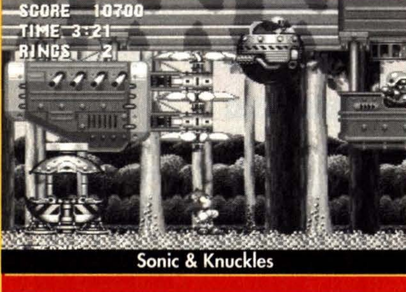

Donkey Kong Country



Animaniacs


Mickey Mania


Lion King



Sonic & Knuckles



THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

Mega Drive

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei) 389,–
Spiele hierzu auf Anfrage! Bis Ende Dez. angekündigt: Doom, VR-Racing Deluxe, Star Wars Arcade, S. Motocross

Mega Drive II ohne Spiel	189,–
Action Replay Pro 2	99,–
6 Button Controller	39,–
4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele).	59,–
Animaniacs (Nov.)	109,–
Bubsy 2	89,–
Der König der Löwen (Lion King) (Nov.)	124,–
Dragon/Bruce Lee	109,–
Dschungelbuch	109,–
Earthworm Jim (Nov.)	129,–
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	109,–
FIFA Soccer '95	109,–
Flintstones – The Movie (Nov.)	104,–
Havoc	104,–
Hurricanes (Nov.)	104,–
John Madden Football '95 (Nov.)	109,–
Jurassic Park Rampage Edition	114,–
Kawasaki Super Bikes	119,–
Lemmings 2	114,–
Mega Bomberman (1-4 Spieler) (Nov.)	99,–
Micro Machines 2 (Nov.)	114,–
Mickey Mania	119,–
The Pagemaster (Nov.)	114,–
NBA Live '95	109,–
Nigel Mansell Indycar Racing (Nov.)	124,–
NHL Hockey '95	109,–
Paws of Fury (Nov.)	109,–
PGA Tour Golf 3 (Nov.)	109,–
Probotector	109,–
Psycho Pinball (Nov.)	114,–
Seaquest DSV (Nov.)	114,–
Shaq Fu	109,–
Shining Force 2	134,–
Syndicate (Nov.)	109,–
Soleil dt. (Nov./Dez.)	124,–
Sonic & Knuckles (18. Okt.)	114,–
Sparkster	99,–
Speedy Gonzales (Dez.)	109,–
Super Street Fighter 2	129,–
Syndicate (Nov.)	109,–
Taz-Mania 2 (Escape from Mars)	109,–
Tiny Toons 2 All Stars	109,–
Urban Strike	109,–
Virtua Racing	149,–
WWF Raw (Nov.)	134,–
Zero Tolerance	89,–

Mega CD

Mega-CD 2 mit CD-Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A., Sonic, R. Avenger)	499,–
B.C. Racers	114,–
Dragon Lore (Nov.)	89,–
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114,–
FIFA Soccer CD	109,–
Formula 1 World Champ.	114,–
Golf the Best 36 Holes (Nov.)	119,–
Heart of the Alien (Another World 2)	109,–
Jurassic Park dt. CD	89,–
Links	109,–
NBA Jam CD	104,–
Rebel Assault	114,–
Soul Star	119,–

Super Nintendo

Super Game Boy	99,–
Power Station	199,–
Action Replay Pro 2	99,–
Actraiser 2	124,–
Adventure Island 2 (Nov.)	124,–
Animaniacs (Dez.)	139,–
Brutal (Nov.)	109,–
Donkey Kong Country (Nov.)	139,–
Spieleberater zu Donkey Kong Country	24,80
Dragon/Bruce Lee	119,–
Dschungelbuch	129,–
Earthworm Jim (Nov.)	134,–
Equinox	79,–
F-1 Pole Position 2 (Okt.)	129,–
Indiana Jones (Ende Nov.)	139,–
Jungle Strike (Nov.)	124,–
Jurassic Park 2 (Dez.)	134,–
Legend	99,–
Lemmings 2	149,–
Lion King (Nov.)	134,–
Lord of the Rings (Nov.)	119,–
Mickey Mania	144,–
Micro Machines (Nov.)	109,–
Nigel Mansell indy Car Racing	139,–
NBA '95	129,–
NHL '95 (Nov.)	129,–
Pitfall (Dez.)	144,–
Rise of the Robots (Dez.)	144,–
Samurai Shodown (Nov)	134,–
Secret of Mana (dt. Texte/Spieleberater)	114,–
Seaquest	129,–
Shadow (Nov.)	119,–
Shaq-Fu (Nov.)	119,–
Skyblazer	79,–
Slam Master	129,–
Soulblazer (Nov.)	124,–
Sparkster	129,–
Star Wars 3 (Return of the Jedi) (Nov.)	129,–
Stunt Race FX	114,–
Street Racer	124,–
Super Bomberman 2 (Nov.)	109,–
Super Drop Zone (Nov.)	119,–
Super Pinball	94,–
Super Metroid (dt Texte/Spieleberater)	114,–
Super Morph	114,–
Super Street Fighter 2	134,–
Tiny Toons Adv. Wiid'n Wacky Sports	129,–
Vortex (Nov.)	149,–
WWF Raw (Nov.)	144,–

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: NEO•GEO, GAME BOY, NES, MASTER SYSTEM UND GAME GEAR

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

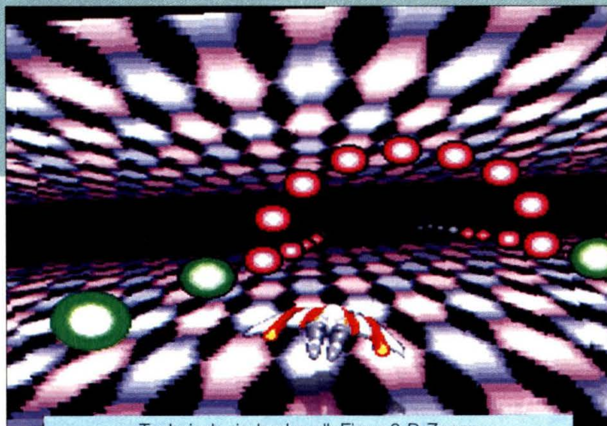
TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06

JULIUSPROMENADE 11&68, 97070 WÜRZBURG

Falls Sie in der Nähe sind: Besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 **Passau**, Bahnhofstr. 28

Entwickler: Sales Curve Interactive, GB

Lawnmower Man



Technisch eindrucksvoll: Einge 3-D-Zonen kippen je nach Steuerimpuls.

MD

Acht Monate nach der Super-Nintendo-Version kommt nun auch die Mega-Drive-Fassung von Stephen Kings "Rasenmähermann" in die Geschäfte.

Allein oder zu zweit steuert Ihr Wissenschaftler Dr. Angelo nebst Freundin Carla in den Kampf gegen den rasenden Ex-Gärtner Jobe, der bei einem militärischen Forschungsprojekt zum zerstörerischen "Cyber Jobe" mutiert ist.

Ihr fliegt durch 3-D-Passagen und ballert Euch durch Plattformlevels, wo Ihr Extras und CDs einsammelt, um den Zugang zum Cyberspace zu erhalten. Zwischendurch löst Ihr an Computerterminals Logikaufgaben, um diese (und damit Jobes Einfluß auf die virtuelle Welt) zu deaktivieren. Fiese Endgegner und eine Autoverfolgungsjagd fordern ebenfalls Euer Können.



VERMISCHTES • Die Entwickler basteln schon seit über einem Jahr an dem Spiel – damals begannen sie für Tengen, das inzwischen in Time Warner Interactive umbenannt wurde. Wer die Super-Nintendo-Version kennt, weiß was ihn erwartet: Ein Sammelsurium von verschiedenen Spielelementen. Ein wenig Plattform, etwas 3D, dazu ein paar Denkaufgaben – fertig ist das Cyber-Spiel. Die 3D-Flüge sind technisch hervorragend gelungen und besser als im Super-NES-Original, schwach bleiben weiterhin die fitzeligen Jump'n'Run-Passagen. Alle Elemente sind ordentlich, aber kein Bestandteil ist spielerisch herausragend. Zumindest gibt's viel Abwechslung und eine Menge Levels. Videospielprofis werden vom harten Schwierigkeitsgrad gefordert, Freunde von Spezialeffekten kommen voll auf ihre Kosten.

MBIT 8 · AB 12 Jahren

HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	68 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	65 %

Solides Sammelsurium verschiedener Spielelemente: Gute 3D-Levels, banale Jump'n'Run-Abschnitte und Denktests.

Entwickler: Argonaut Software, GB

Vortex





Wenn Ihr durch eine solche Raumstation hindurchfliegt, wird Euer Schiff komplett repariert.

SN

Das dritte Spiel mit dem sagenhaften Super-FX-Chip ist im Anmarsch: Eure Aufgabe besteht darin, das Universum von einem grausamen Imperator zu befreien. Ihr müßt Euren Roboter (der sich auf Knopfdruck in Raumschiffe, Kampf-Mechs und Fahrzeuge verwandelt) durch Polygonschlachten im All und über schwerbewachte Planeten lotsen. Auf Eurem Weg zum finalen Duell findet Ihr Energiecontainer und Extraraketen, sowie Raumstationen, die Euren Flitzer anstandslos reparieren. An Bord seid Ihr mit einem kleinen Radar ausgerüstet, der Euch ständig alle Gegner im näheren Umfeld zeigt. Mittels Paßwort habt Ihr die Möglichkeit, in jeden Level nochmals neu einzusteigen, falls Ihr im Kampf gegen das finstere Imperium unterliegt.



UNFAIR • Nachdem Ihr Euch an der fließenden Polygongrafik sattgesehen habt, kommt schnell Frust auf: Meist tauchen mehrere Gegner aus verschiedenen Richtungen auf, die Ihr innerhalb weniger Sekunden abballern müßt. Tut Ihr das nicht, fliegen sie hinter Euch eine Schleife und nehmen Euch ins Kreuzfeuer. Doch wehe, Ihr wendet und nehmt die Verfolgung auf: Da das Level-Ende automatisch näher rückt, habt Ihr schnell ein paar neue Gegner im Rücken. Die Konsequenz für den Spieler: Ihr müßt so schnell wie möglich auf alles ballern, was sich bewegt. Auf die langsame Zielerfassung der Ziel-Such-Raketen könnt Ihr Euch dabei nicht verlassen. Außerdem sind die Feindformationen alles andere als einfallsreich: Drei von vorn und zwei von rechts und links sind die häufigsten Kombinationen.

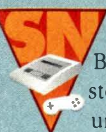
MBIT 4 · CODE · AB 12 Jahren

HERSTELLER	ELECTRO BRAIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	74%
SOUND	71%
SPIELSPASS	67%

Schweres Polygon-Geballer mit verschiedenen Vehikeln: Trotz vielversprechendem SFX-Chip nach einiger Zeit nervend.

Entwickler: LucasArts, USA

Ghoul Patrol



Zeke und Julie ahnen nichts Böses, als sie sich eine Ausstellung im städtischen Museum ansehen. Doch plötzlich rührt sich etwas im hintesten Eck des Gebäudes: Wie von Geisterhand öffnet sich eine alte Holztruhe und offenbart ein Buch, in dem Zeke natürlich sofort neugierig herumblättert. Das hätte er besser nicht getan, denn postwendend erscheint ein böser Geist mit einer Heerschar von Zombies, Gespenstern und anderen Untoten im Schlepptau. Wie beim Vorgänger ("Zombies" von Konami) lenkt Ihr Zeke und Julie durch verzwickte, von oben dargestellte Level, in denen die Geister Jagd auf hilflose Menschen machen. In Gärten und Kaufhäusern müßt Ihr die Wehrlosen vor den Untoten erreichen.



Während Zeke nach vermißten Bewohnern des Hauses sucht, lenkt Julie einen Zombie ab (oben).

MBiT 8 | AB 12 Jahren

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	59 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	54 %

Unnötige Fortsetzung ohne spielerische Neuerungen. Macht deutlich weniger Spaß als der Vorgänger.



GEISTLOS • LucasArts hat es nicht geschafft, den Vorgänger zu verbessern. Im Gegenteil: In "Ghoul Patrol" flattern überall "Help"-Sprechblasen herum, die Euch die Sicht verdecken und in der Monsterhektik zu unkontrollierten Joypad-Reaktionen führen. Auch in Hinsicht auf die Grafik können wir uns über keinerlei Verschönerungen freuen. Zieht man den Innovationsbonus des Erstlings "Zombies" ab, bleibt dieses Action-Sequel im Mittelmaß stecken. !

Genau wie im ersten Teil greifen Zeke und Julie auf eine Vielzahl von Waffen zurück. Neben Bazooka und Bomben setzen sie Cola-Dosen und Lebensmittel ein...



Entwickler: Lankhor, F • **Produzent:** Darren Anderson • **Design:** Chris Johnson (Original) • **Programmierung**: Jean Luc Laglois, Christian Droin • **Grafik:** Stephanie Polard, Jason Cunningham, Jolyon Myers • **Sound**: Mike Ash

Kawasaki Superbike Challenge



Basierend auf Domarks Renn-Bestseller "F1" (alias "Vroom") werden jetzt die Zweiradflitzer zur Wettfahrt auf den Parcours dieser Welt gestartet.

Auf Eurer 750er Werks-Kawasaki rast Ihr in subjektiver 3-D-Perspektive über Strecken mit Polygon-Gebäuden, -Werbetafeln, -Tunnels und -Tribünen. Vor dem Start rüstet Ihr Eure Maschine mit dem richtigen Getriebe (manuell oder automatisch), der optimalen Motoreinstellung und zum Wetter passende Reifen aus, danach geht's zur Qualifikation. Je nach Leistung verdient Ihr Euch einen Startplatz im Feld oder gar die Pole Position. Um schmorende Reifen zu wechseln und kleine Schäden zu reparieren, steuert Ihr die Boxen an. Beendet Ihr das Rennen mit einer Plazierung unter den ersten 15, erhaltet Ihr WM-Punkte, die von einem Paßwort festgehalten werden. Wer echte Herausforderung sucht, kann Wetterwechsel und verschiedene Schwierigkeitsgrade einstellen: Bei der leichtesten Stufe fährt das Motorrad fast von allein, Profis werden bei der Simulation von Fliehkraft und tückischem Verhalten der Maschine gefordert. Natürlich könnt Ihr Euch Eure Lieblingsstrecke aussuchen, dort ein paar Übungs-Runden drehen, außerdem nimmt ein Mitspieler dank des eingebauten Splitscreens gleichzeitig am Rennen teil. Wem das rasante Geschehen nicht schnell genug ist, der freut sich über die Turbo-Funktion: Bei kleinerem Bildausschnitt ist die Spielgeschwindigkeit doppelt so hoch.

Das rasante Polygonrennspiel auf dem Mega Drive wird demnächst fortgesetzt: "F1 World Championship Edition" ist für Mega Drive, Mega-CD und Super Nintendo geplant und glänzt mit den offiziellen Teams, Strecken und Daten der Formel-1-Saison von 1994.



Während sich die Strecke aus Polygonen zusammensetzt, wurden die gegnerischen Motorradfahrer im traditionellen Stil animiert.

BLEIFUß • Noch einmal Recycling: Die 3-D-Grafik von "F1" wurde minimal verbessert – es gibt doppelt so viele Streckendetails, Überführungen und Tunnels, dafür ist das Spieltempo nicht ganz so schnell wie beim Vorgänger. Leider ist die Optik etwas farbarm und auch sonst wenig attraktiv. Spielerisch hat das Modul aber mehr auf dem Kasten: Durch Zwei-Spieler- und WM-Modus habt Ihr auch nach ein paar Wochen noch genug zu tun. Für eine Simulation ist das Fahrverhalten etwas zu unrealistisch, die Steuerung und kleine Details wie das Beschleunigen bei Abwärts-Fahrten stimmen hingegen. Wer Herausforderung sucht, sollte schon vor dem ersten Start eine höhere Schwierigkeitsstufe anwählen. Laßt Ihr Euch nicht von der kargen Grafik abschrecken, bekommt Ihr ein rundherum solides Zweirad-Rennspiel.





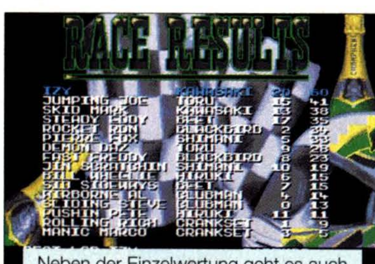
Vor dem Rennen kümmert Ihr Euch um die wichtigsten Einstellungen



Nach einem spannenden Finish wird kräftig gefeiert



Per Split-Screen können zwei Spieler gleichzeitig Gas geben



Neben der Einzelwertung geht es auch um die WM der Konstrukteure

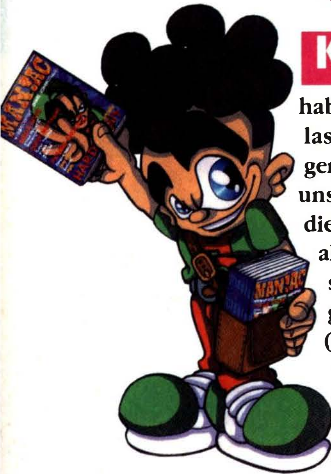
Kawasaki Superbike Challenge

MBIT 8 • CODE • AB 6 Jahren

HERSTELLER	TWI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	63 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	72 %

Rasante Motorrad-WM für zwei Spieler: Schnelle, aber wenig attraktive Grafik, spielerisch ansprechend.

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat

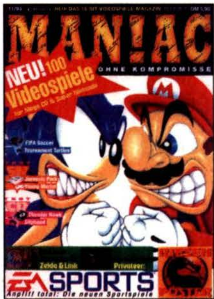


Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Als besonderen Bonus erhält jeder neue Abonnent gratis den Games-Guide von Konami.

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

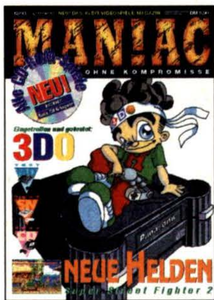
Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering





Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probetectoren und den Raumjäger Vic Viper? In diesem Games Guide präsentiert Euch Konami zusammen mit den MAN!ACs auf 132 Seiten alle Konami-Spiele. Wir verraten Euch die heißesten Tips & Cheats und begleiten Euch mit umfangreichen Levelkarten durch die schwierigsten Spielsituationen.

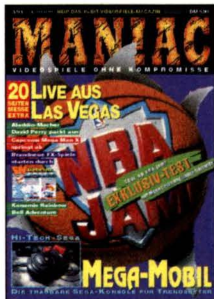
*Jeder Abonennt erhält gratis mit der ersten Ausgabe seines Abos den Konami Games Guide, der im Handel für knapp 20 Mark erhältlich ist.

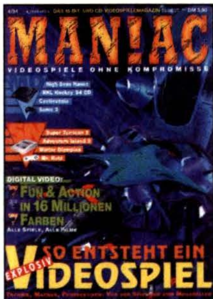






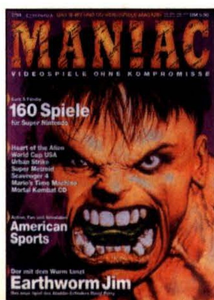
Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von MAN!AC nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark für die Versandkosten.

















MANIAC ABO-SERVICE

Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 64,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐/94 erhalten!

Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die zur Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Folgende MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen (je 5,90 Mark):

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 01/94 ☐ 02/94 ☐ 03/94 ☐ 04/94 ☐ 05/94 ☐ 06/94 ☐ 07/94 ☐ 08/94 ☐ 09/94 ☐ 10/94

Design: Mark Avory, Roberto Cirillo, Guy Miller • Programmierung: Mark Avory • Grafik: Roberto Cirillo • Sound: Nathan McCree

Soulstar



Das hat sich ganz schön hingezogen: Kaum wurde im Herbst letzten Jahres Core Designs spektakuläres "Thunderhawk" ausgeliefert, versprach Programmierer Mark Avory, sein zweites Mega-CD-Spiel ließe nicht lange auf sich warten. Zunächst vertröstete man die Journalisten auf Frühjahr '95 (dementsprechend unser Preview in der Februar-Ausgabe), dann rutschte der Veröffentlichungstermin von Sommer auf Winter '95. Jetzt hat's Core endlich geschafft: "Soulstar" überstand den letzten Feinschliff und kommt (immerhin rechtzeitig zu Weihnachten) in den Handel.

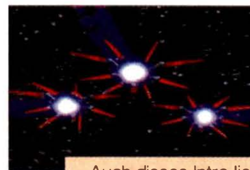
Kaum ist die CD im Sega-Laufwerk plaziert, beamt Euch ein imaginärer Scotty in das "Soulstar"-Sternensystem. Das friedliche Miteinander der sechs Planeten wird jäh unterbrochen, als die Mykroiden einfallen. Die verachtenswerte Rasse ist als resoluter Planeten-Vernichter in den Geschichtsbüchern vermerkt: Die Mykroiden rauben den Planeten all ihre Energie und lassen sie als leblose Hülle im Raum treiben – für humanoide Lebensformen das Ende ihrer Zivilisation. Doch die Rettung naht in Form von Bryk Hammelt, der ewige Rache schwor, als sein eigenes Sternensystem den Mykroiden zum Opfer fiel.

An Bord der Aggressor nehmt Ihr den Kampf auf. Euer Raumschiff verwandelt sich in drei Fahrzeugtypen: Vom typischen Abfangjäger zum Einsatz im Weltraum, über einen Turbo-Copter, der senkrecht in die Höhe steigen kann und schnelle 360-Grad-Turns beherrscht, bis hin zum Combat-Walker, der für den Boden-Einsatz vorgesehen ist. Entsprechend Eurem Vehikel ändert sich die Steuerung.

Anders als die meisten Mega-Drive- und Mega-CD-Spiele stellt "Soulstar" bis zu 64 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm dar. Außerdem nützt Core Design als einer von wenigen Entwicklern die Zusatz-Chips im Mega-CD und verwöhnt uns mit stufenlos zoomenden Raumschiffen und Endgegnern.



Im Anschluß an die (ziemlich lange) Über-Wasser-Sequenz taucht der Aggressor später in die Fluten und ballert sich unter Wasser weiter voran.








Auch dieses Intro ließ Core Design auf Silicon-Graphics-Computern berechnen und paßte es dann an die Mega-CD-Auflösung und -Farbpalette an.

Besonders knifflig ist die Kontrolle des Turbo Copters, da Ihr mit dem Joypad nicht nur vor, zurück, links und rechts, sondern auch nach oben und unten lenken könnt. Um die Flughöhe zu korrigieren, müßt Ihr zusätzlich einen Knopf drücken, die anderen beiden dienen zum Durchschalten bzw. Abfeuern der einzelnen Waffen.

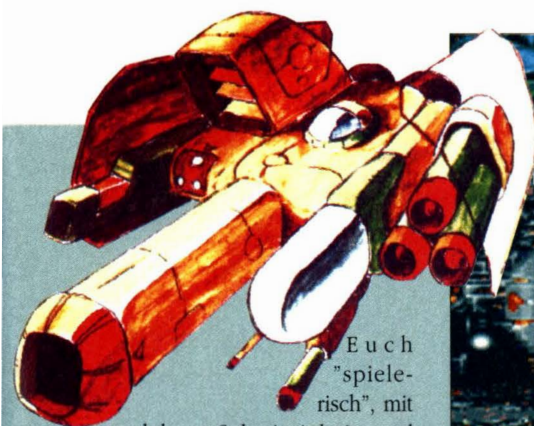
Ich schätze mal, daß Ihr angesichts der Story und den Bildschirmfotos schon vermutet, daß "Soulstar" kein züchtiger "Tetris"-Clone ist, sondern handfeste 3D-Action mit vielen Aliens und noch mehr Waffen-Power bietet. Neben dem Original-Laser greift Ihr auf Smart-Bomben, Hochenergie-Ringsalven, Lenkraketen und eine Handvoll weiterer Waffen zurück, die Ihr unterwegs aquiriert. Um das Extraarsenal aufzupeppen, müßt Ihr einen Kreis aus mehreren Ringen durchfliegen. Wenn es sich um ein Waffen-Extra handelt, erscheint in der Mitte ein Buchstabe, der für die jeweilige Kanone steht. Sobald Ihr den Kreis mittig passiert, gilt die Waffe als erobert. Seht Ihr jedoch einen Kreis ohne Buchstaben, wird entweder Schutzschildenergie (blaue Ringe) oder normale Energie (grüne Ringe) nachgetankt.

Bevor Ihr jedoch im hektischen Action-Treiben gefangen seid, stimmt Euch "Soulstar" mit einem CD-gerechten Full-Motion-Video-Intro auf die bevorstehende Schlacht ein. Anschließend wird die erste Mission verbal in deutscher Sprache (wahlweise auch in englisch) erläutert und entpuppt sich als dreiteilige Aufgabe. Zunächst wartet ein Fight im Weltraum, anschließend geht's auf die Planetenoberfläche, ehe Euer Abfangjäger wieder 'gen Himmel steigt, um in das Innere einer gigantischen Raumstation zu gelangen. Dort entscheidet Ihr





Im dritten Level fliegt Ihr auf eine Weltraum-Festung zu, die praktisch stufenlos heranzoomt und Euch dann verschlingt.



Euch "spielerisch", mit welchem Schwierigkeitsgrad das Abenteuer fortgesetzt wird. Je nachdem, ob Ihr Euch die einfache, mittelschwere oder hammerharte Route favorisiert, erlebt Ihr teilweise andere Levels. Erst fünf Spielstufen vor dem großen Finale werden die einzelnen Wege wieder zusammengeführt. Unterwegs liefert Ihr Euch etliche Gefechte im freien All, manövriert durch Asteroidenschauer, taucht in Weltmeere hinab, durchfliegt Wüstenlandschaften und pulverisiert feindliche Fabrik-Ansiedlungen.

Die Grafik seht Ihr dabei immer aus der Ich-Perspektive des Piloten, wobei das Raumschiff auf dem Bildschirm von hinten zu sehen ist und entsprechend gesteuert wird. Während Ihr in einigen Abschnitten konsequent nach vorne fliegt und einer vorgegebenen Route folgt, könnt Ihr in anderen Spielstufen (vornehmlich den stationären) beliebig herumkurven und das Szenario erkunden. Landschaft wie Objekte zoomen heran, rotieren in alle Richtungen – und wären ohne die Zusatzpower der Mega-CD-Prozessoren nicht realisierbar. Anders als bei "Star Wing" auf dem Super NES läßt Core Design Polygone außen vor und verwendet ausschließlich Sprites und Bitmap-Szenarien.

Sind zwei Personen am Start, ändert sich zwar am Spiel nichts, dafür kontrolliert Spieler 2 die Spezial-Waffen. Außerdem kann er einen Energietransfer vom Schiff zu den Schutzschilden einleiten und umgekehrt.



Um aus der Festung zu entfliehen, müßt Ihr zunächst den Hauptcomputer (im Bild) zerstören. Treffen könnt Ihr ihn nur, wenn sein Schutzmantel das Innere nicht umkreist.



Wenn Ihr das Extra-Symbol in der Mitte des Bildschirms unter Beschuß nehmt...

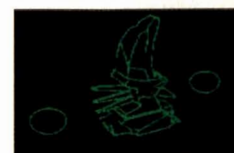


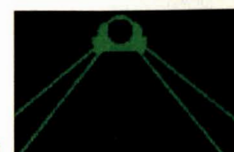
...entfaltet sich ein Kreis aus mehreren Ringen, den Ihr durchfliegen müßt. Die Buchstaben stehen für Waffensysteme.

Vor jeder Mission werden die einzelnen Levels in Wort und Bild erläutert. Unten seht Ihr die anschaulichen Vektor-Grafiken bzgl. der zweiten Mission im Inneren der Raumstation. Der passende Kommentar wird von einem Mädel komplett in deutsch gesprochen.









STAR WARS LIGHT • Keine Gnade für Greenhorns: Insbesondere das Fehlen von Paßwörtern und ein einziges läppisches Continue zehren am Nervenkostüm. Dazu kommen teils unpräzise Missions-Erläuterungen, wie z.B. die Positionsangabe der Landeplattform gegen Ende der zweiten Mission. Ansonsten funktioniert das 3D-Konzept: Man kann Schüssen und Aliens meist gezielt ausweichen, baldowert verschiedene Taktiken für die jeweiligen Bösewichte aus, wird von einem orchestralen Soundtrack angespornt und kann sich über Abwechslung nicht beklagen. Action-orientierte Mega-CD-Fans mit einem Faible für hohe Laser-Dichte pro Pixel-Quadrat kommen an "Soulstar" nicht vorbei, auch wenn es latent hektisch und unübersichtlich veranlagt ist. Im Vergleich zum taktischeren "Battlecorps" gefällt mir persönlich Soulstar's pralle Action besser.





Um die Unterwasserwelt zu überstehen, müßt Ihr die mehrere Kugelansammlungen (eine davon seht Ihr in der linken Bildschirmhälfte) in die Luft jagen.





AB 12 Jahren

HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	82 %
SOUND	83 %
SPIELSPASS	76%

Schweres, schnelles und teils hektisches 3D-Geballer in den Tiefen des Weltalls. Technisch brillant, spielerisch ausbaufähig.

Entwickler: Sculptured Software, USA • Produzent: Mark Flitman • Design: Hal Rushton, Dave Ross, Rich Reagan • Programmierung: James Henn, Rob Nelson, John Tomlinson, Hung Hguyen • Grafik: Dallian Haws u.a. • Sound: Sam Powell, Mark Ganus, James Hebdon, Kingsley Thurber, Eric Nunamaker

Virtual Bart

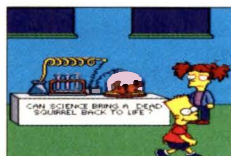


Unerschrocken vertraut Acclaim auf den (beinahe) weltweiten Simpsons-Kult, der allerdings um Deutschland einen weiten Bogen gemacht hat – selbst der Pro-7-Sendetermin Sonntag vormittag wurde mittlerweile gestrichen. "Virtual Bart" kümmert diese Tatsache herzlich wenig und kombiniert traditionellen Bart-Schabernack mit modischem Virtual-Reality-Schnickschnack.

Bart hat sich in einer VR-Maschine verfangen, die ihn nur dann freigibt, wenn er sechs Mini-Spiele erfolgreich absolviert. Entsprechend dem Charakter der TV-Serie stellt Euch das halbe Dutzend Disziplinen vor recht ungewöhnliche Aufgaben. Bart steigt auf ein Motorrad und prügelt sich in "Road Rash"-Manier mit stadtbekannten Punks, bewirft Klassenkameraden und ältere Schul-Bedienstete mit Tomaten und gleitet mit Karacho durch eine Wasserrutsche, die vom fetten Homer an manchen Stellen verstopft wird. Absolviert Bart diese Spiele in seinem ursprünglichen Outfit, mutiert er anläßlich von zwei anderen Wettbewerben zum Ferkel bzw. zu einem Dinosaurier. Sein Charakterschädel bleibt ihm erhalten, der restliche Körper paßt sich dem tierischen Original an. Inhaltlich kann man die beiden Spiele am ehesten dem Jump'n'Run-Genre zuordnen. Last but not least durchlebt Baby-Bart seine eigene Kindheit, schwingt sich von Baum zu Baum, balanciert auf Wäscheleinen und jagt dem Eiswagen hinterher.

Das Intro zeigt Klassenkameraden, die ihre Experimente präsentieren.

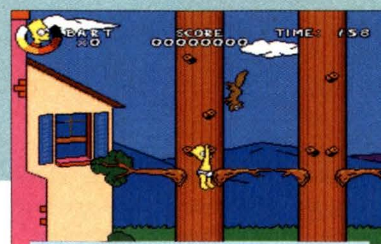






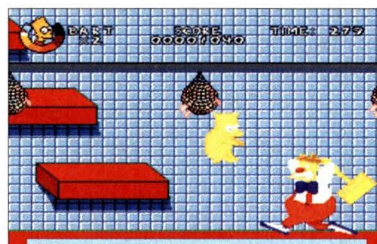
Das Motorrad-Rennen kommt auf dem Super Nintendo grafisch etwas besser



Baby Bart scheut kein Hindernis, um rechtzeitig zum Eiswagen zu gelangen.



Beim Tomaten-Zielwerfen bieten sich Klassenkameraden als lohnende Ziele an



Ihr solltet verhindern, daß Ferkel Bart auf der örtlichen Schlachtbank landet.



Jurrassic Bart: Als Vorzeit-Dino durchhüpft Bart scrollende Plattform-Szenarien.



Beim Rutschen durch die Wasserröhre sollte Bart klobigem Unrat ausweichen

ÜBERDOSIS UNFUG • Hätten mehr als eine Handvoll deutsche TV-Glotzer den scharfzüngigen Zynismus der Simpsons kapiert, würden sich mehr Leute über das bislang treffendste Simpsons-Modul freuen. Die unterzählige Fan-Gemeinde von Bartman & Co fühlt sich trotzdem wohl: Stilechte Grafik und ein halbes Dutzend gnadenlos durchgeknallte Mini-Spiele mit all den liebgewonnenen Springfield-Einwohnern bringen den Charakter von Matt Groening's Anarcho-Sippe vortrefflich rüber. Mein persönlicher Favorit bleibt das Tomaten- bzw. Eier-Zielwerfen auf Mitschüler und Direktor Skinner – nicht zuletzt dank den digitalisierten Bart-Kommentaren. Läßt man allerdings den Simpsons-Hintergrund außen vor, bietet "Virtual Bart" solide, aber vollkommen unspektakuläre Spielspaß-Kost. Bestenfalls die Hälfte der Disziplinen motiviert zur "normalen" High-Score-Session.



MBIT 16 — AB 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	63 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	67%

Sechs abgefahrene Mini-Spiele mit treffsicherem Simpsons-Humor, den allerdings nur Freaks kapieren.



Die Virtual-Reality-Maschine katapultiert Bart in sechs unterschiedliche Mini-Spiele (siehe Bilderserie weiter oben).

MBIT 16 — AB 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	65 %
SOUND	48 %
SPIELSPASS	67%

Grafisch und akustisch minimal besser als auf Mega Drive, inhaltlich identisch und keinen Deut weniger durchgeknallt.

ZAPP GAMES

BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP GAMES

MAINZ
A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
(PLZ 55116)
TEL: 06131/23 04 92
FAX: 06131/23 04 93

FRANKFURT
R. WIESNER
OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
(PLZ 60599)
TEL: 069/65 24 35
FAX: 069/65 27 94



BADEN-BADEN
I. RAMIN
STEINSTR. 5, AM MARKTPLATZ
(PLZ 76530)
TEL&FAX: 07221/227 21

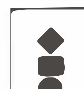



















SUPER NES:

DRAGON	149,–
MICKEY MANIA	149,–
SPARKSTER	149,–
EARTHWORM JIM	149,–
SECRET OF MANA	129,–
SYNDICATE	I.V.
RISE OF THE ROBOTS	I.V.
NHL '95	I.V.
WWF RAW	I.V.
DONKEY KONG COUNTRY	I.V.
ACTRAISER 2	I.V.
SOULBLAZER	I.V.
LION KING	I.V.
U.V.M.	

SUPER NES US:

BLACK THORNE	139,–
BOMBERMAN 2	139,–
VORTEX	149,–
PITFALL HARRY	I.V.
ANIMANIACS	I.V.
STREET RACER	I.V.
DEMON'S CREST	I.V.
C2 JUDGEMENT CLAY	I.V.
BATMAN & ROBIN	I.V.
SUPER PUNCH OUT	I.V.
U.V.M.	

HARTE WARE:

MEGA CD 2 INKL. ROAD AV.	499,–
JAGUAR RGB	649,–
JAGUAR PAL	599,–
3DO PAL/NTSC	999,–
3DO RGB	1249,–
NEO GEO CD ROM, INKL. 110 V, 2 JOYPADS, JAP RGB, TOP-LADER!	1099,–
NEO GEO RGB JAP (NOV.)	599,–
MEGA 32X DT/US	399,–
SATURN JAP.	I.V.

WIR BAUEN ALLES UM!

RPG's & STG's

BREATH OF FIRE	149,–
BRAIN LORD	149,–
ILLUSION OF GAIA	159,–
FINAL FANTASY 3	169,–
OBITUS	149,–
UNCHARTED WATERS 2	149,–
ROBOTEK (ENIX)	149,–

SUPER FAMICOM:

SAMURAI SPIRITS	189,–
DRAGON BALL Z 3	199,–
NOSFERATU	169,–

NEO•GEO:

KING OF FIGHTERS '94	399,–
SAMURAI SHODOWN 2	I.V.

NEO•GEO CD:

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	99,–
TOP HUNTER	99,–
AERO FIGHTERS 2	99,–
KING OF FIGHTERS '94	119,–

MEGA 32 X:

VIRTUA RACING DELUXE	149,–
STAR WARS ARCADE	149,–
METAL HEAD	149,–
DOOM	I.V.
COSMIC CARNAGE	I.V.
FAHRENHEIT CD	149,–

SEGA CD:

HEART OF THE ALIEN US	139,–
STAR WARS CHESS DT	139,–
REBEL ASSAULT DT	129,–
KEIO FLYING SQUADRON DT	I.V.
BARI ARM US	I.V.
SNATCHER US	I.V.
IRON HELIX US	139,–
SOULSTAR	I.V.
ECCO 2	I.V.

MEGA DRIVE:

FIFA '95	129,–
SHAQ FU	129,–
NBA ACTION '95	129,–
MICKEY MANIA	129,–
SONIC & KNUCKLES	129,–
LION KING	139,–
ECCO 2 US	139,–
EARTHWORM JIM	139,–
RISE OF ROBOTS	I.V.
WWF RAW	I.V.
CONTRA HARD COPS US	139,–
PRO STRIKER 2 JAP	139,–
VIEW POINT US	I.V.
SHINING FORCE 2	149,–
SOLEIL US/DT	I.V.
MONSTER WORLD 4 US	I.V.
LONG RAISER 2 JAP	I.V.
ALIEN SOLDIER JAP	I.V.
JUJU HAKUSHO JAP	I.V.
MEGA BOMBERMAN	I.V.

3DO

VR STALKER	129,–
PATRANK	129,–
STAR CONTROL 2	139,–
GEXX	I.V.
SAMURAI SHODOWN	I.V.
SUPER SF 2 TURBO X	I.V.
FIFA SOCCER	I.V.
THEME PARK	I.V.

JAGUAR:

TEMPEST 2000	139,–
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	149,–
ALIEN VS PREDATOR	149,–
KASUMI NINJA	I.V.
CHECKERED FLAG	I.V.
CLUB DRIVE	I.V.
DOUBLE DRAGON 5	I.V.
IRON SOLDIER	I.V.
TROY AIKMAN FOOTBALL	I.V.
DOOM	I.V.





Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: Probe, GB(SNES), Arc Developements, GB(MD)

Hurricanes


In der Mega-Drive-Version reist Ihr auch noch in der Zeit und begegnet Piraten und Geistern.


Im Piranhasee schwimmt Ihr auf Schildkröten und Krokodilsrücken zum rettenden Ufer (Super Nintendo).


Um zum Stadion zu kommen, müßt Ihr alle Fallen und Widerstände der Karibikinsel überwinden (Super Nintendo).

Fußball und Jump'n'Run: U.S.Gold ist bereits die dritte Firma, die dieses Rezept "entdeckt" hat: Krisalis machte vor drei Jahren mit "Soccer Kid" den Anfang auf Amiga-Heimcomputern von Commodore. Domarks "Mark's Magic Soccer" zog Mitte dieses Jahres nach (Mega Drive, Super NES und 3DO im Dezember).







Die Original-"Hurricanes" stürmen durch eine obskure schottische Zeichentrickserie, aufgrund des immensen Erfolges gibt's jetzt die passenden Umsetzungen für beide 16-Bit-Systeme.

Die 16jährige Amanda erbt das Fußballteam der "Hurricanes". Der finstere Stavros, dem die Konkurrenzelf "Gorgons" gehört, fordert die Helden-Mannschaft zum Duell, um herauszufinden, wer das beste Team der Welt hat. Aber bis zum Stadion ist es ein weiter Weg: Ihr brecht von der karibischen Insel Hispaniola auf, um zum Spiel zu gelangen, während die Mitglieder des Gorgon-Team Himmel und Hölle in Gang setzen, damit Ihr nicht rechtzeitig zum Anpfiff erscheint. Auf dem Mega Drive geratet Ihr zudem in eine Zeitfalle, die Euch in den Wilden Westen oder in ein Spukschloß versetzt. Allein oder abwechselnd mit einem Freund steuert Ihr einen Hurricane-Kicker durch fünf mehrmals unterteilte Welten. Bewaffnet sind die Helden lediglich mit einem Ball, den Ihr als Waffe gegen Feinde und lästiges Getier gebraucht. Dazu wird die Lederkugel einfach flach oder im Bogen getreten. Super-Nintendo-Besitzer können die Wirkung ihres Abschlages vergrößern, indem sie den Ball mehrmals auf dem Fuß jonglieren. Unterwegs sammelt Ihr Pokale ein, die in herrenlosen Kisten lagern. Am Ausgang jeder Welt lauert nicht der Torwart, sondern ein Endgegner.

VERDRIBBELT • Das einzige, was "Hurricanes" von Jump'n'Run-Kollegen unterscheidet, ist der Ball. Statt Sternen oder Lasern schießt man mit der Lederkugel – der Originalitätsbonus ist aber spätestens seit "Marko" weg. Viel Mühe hat sich Probe bei der Super-NES-Version nicht gegeben: Die Grafik ist reif für die Abstiegszone, auf dem Mega Drive gibt's zumindest eine Cartoon-inspirierte Optik zu bewundern. Wo die zusätzlichen acht MBit Speicher geblieben sind, bleibt dennoch rätselhaft. Zu Glück lassen sich die "Hurricanes" in beiden Versionen ganz gut steuern. Zündende Gags und motivierende Aufgaben lassen sich aber nicht blicken. Trotz verschiedener Entwickler unterscheiden sich die Versionen kaum: In beiden Spielen hüpft Ihr durch ermüdende Levels, sucht den Ausgang und begegnet Endgegnern – herzlich wenig für's Geld.



MBIT 16 — AB 6 Jahren

HERSTELLER	U.S.GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	49 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	50%

Wenig originelles Plattformspiel mit dribbelnden Fußballspielern. Spielerisch ohne Pep.


Auf dem Weg ins Fußballstadion: Die Mitglieder des Konkurrenzclubs versuchen alles, um die "Hurricanes" aufzuhalten (Mega Drive).

MBIT 8 — AB 6 Jahren

HERSTELLER	U.S.GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	45 %
SOUND	55%
SPIELSPASS	50%

Grafisch schlechter als auf dem Mega Drive, spielerisch dasselbe: Uninspiriertes Jump'n'Run mit einem Fußball als Waffe.

Entwickler: Delphine Software • **Produzent:** Don Traeger • **Design:** Paul Cuisset • **Grafik:** Thierry Levastre

Shaq Fu



Shaquille O'Neal ist der Superstar in der amerikanischen Baseball-Profiliga NBA. Doch statt standesgerecht in einer Sportsimulation anzutreten, folgt das Multitalent dem Videospielhersteller Electronic Arts auf ungewohntes Prügelspiel-Terrain. "Shaq Fu" ist spielerisch identisch mit der Mega-Drive-Version, die wir in der letzten Ausgabe ausführlich getestet haben. Shaq wird in eine Paralleldimension versetzt, die aus vier Inseln besteht. Verkloppt er hier alle Feinde, gelangt er bis zur prügelwütigen Mumie am Ende des Spiels. Nur im Versus-Modus könnt Ihr auch eine der anderen Spielfiguren übernehmen. Special Moves sind genauso mit von der Partie wie eine spezielle Energieleiste, die die Stärke Eurer Schläge bestimmt.

MBIT 16	AB 12 Jahren
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	70 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	70 %

Spielerisch mit der Mega-Drive-Version identisch. Lediglich Grafik und Musik wurden dezent überarbeitet.

Seine Popularität in den USA ermöglichte Shaq lukrative Werbeverträge: Für ein Salär von zehn Millionen Dollar schlüpft er in Reebok-Turnschuhe, zwölf Millionen war es Pepsi wert, daß er die nächsten Jahre keine Coca-Cola mehr trinkt.



Schöne Hintergrundgrafiken und vorbildliche Animationen zeichen Shaquilles erstes Spiel aus



DEBÜT • Schon auf dem Mega Drive fiel uns die flüssige Animation der Spielfiguren auf – auf dem Super Nintendo sind sie genauso gut, aber nicht besser gelungen. Auch spielerisch hat sich nichts geändert: "Shaq Fu" kränkelt an den gleichen Mängeln, die wir schon in der letzten Ausgabe kritisierten: Keiner der Gegner stellt eine richtige Herausforderung dar – habt Ihr erstmal eine Taktik für einen Kontrahenten ausgetüftelt, lassen sich auch alle anderen flachlegen.

Entwickler: Travellers Tales, GB

Mickey Mania



Nach der tollen Mega-Drive-Version (siehe Test in der letzten MAN!AC) tritt Mäuserich Mickey auch auf Super NES und Mega-CD zur Reise durch die Trickfilm-Vergangenheit an. Ihr besucht eine Reihe von Schauplätzen, die von berühmten Mickey-Mouse-Kurzfilmen inspiriert wurden. Von der Schwarz-Weiß-Umgebung seines Kinodebüts ("Steamboat Willie") führt die Jump'n'Run-Hatz bis zu den knallbunten Technicolorwelten der 50er Jahre. Rotierende Türme, eine rasante 3D-Flucht vor einem Elch, fiese Endgegner wie Kater Karlo oder ein Spukhaus voller übermütiger Geister müssen überwunden werden, damit Mickey ans Ziel kommt. Gegner besiegt Ihr durch einen Sprung auf den Kopf oder gezielte Murmelwürfe. Die Kügelchen liegen am Wegrand – Mickey sollte sich schnellstmöglich einen soliden Vorrat erhüpfen. Wer die Augen offen hält, entdeckt darüber hinaus einen versteckten Bonuslevel.

Die Programmierer von Travellers Tales wurden extra nach Disney-World gekarrt, um einmal den "wahren" Disney-Geist kennenzulernen. Außerdem schickte der US-Konzern alle jemals gedrehten Mickey-Mouse-Filme zur moralischen Unterstützung nach England.


Kater Karlo mußte schon in "Steamboat Willie" als Bösewicht herhalten


Grafik-Zuckerl: Der Kran schwenkt reibungslos von links nach rechts.


"The Mad Doctor": Ein obskurer Wissenschafter hat sich Pluto geschnappt. Mickey scheut keine Gefahr und sucht sein liebstes Hündchen.

TYPISCH DISNEY • Gegenüber der famosen Mega-Drive-Version hat sich eigentlich nichts verändert – sieht man davon ab, daß die Super-Nintendo-Adaption etwas langsamer ist und die Mega-CD-Variante erstklassigen CD-Sound aufweist. Ansonsten stechen die bekannten Trümpfe: Stilechte Animationen, technische Zuckerstückchen wie die 3D-Flucht vor dem Elch und die schwungvolle Musik verbreiten Disney-Atmosphäre. Der Levelaufbau könnte einen Tick überraschender sein – viel Gehüpfe, wenig Rätsel. Leider nerven bei beiden (!) Versionen Lade- bzw. Entpack-Pausen vor jedem Teilabschnitt, und die Soundsamples auf Super NES sind leicht mißlungen. "Mickey Mania" ist ein leichtverdaulicher, nicht allzu komplexer Plattformspaß, der vor allem die Jüngsten anspricht. Wenn Ihr rein zufällig auf alle Konsolen Zugriff habt, dann wählt die Mega-CD-Version.




Rechts von Karlo ist eine Hängebrücke. Um sie zu aktivieren, muß Mickey vier (fast) unerreichbare Glocken berühren.


In der Episode "The Moose Hunters" nimmt Euch ein grimmiger Elch aufs Geweih.

AB 6 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	87 %
SOUND	83 %
SPIELSPASS	80 %

Unglaubliches liebevolles, grafisch brillantes, aber nicht sehr langes Jump'n'Run. Tolle Musik von CD.

16 BiT — AB 6 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	85 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	80 %

Jump'n'Run in Urform: Grafisch fabelhaftes, spielerisch wenig komplexes Mickey-Mouse-Abenteuer.

Entwickler: Data East, Japan

Street Hoop



Keiner ist zu klein, um ein Basketballer zu sein: Die Japaner fliegen den US-Riesen um die Ohren.



Fear of a black dunker. Nach dem beeindruckenden Korbleger suchen die Gegner in Rot fluchtartig das Weite.



Rabiate Sitten auf dem Hinterhof: Nach einem Dunk-Erfolg muß der Gegner ein kollektives "Buh" über sich ergehen lassen.

Nachdem sich **White Men Can't Jump** vor zwei Jahren mit Streetball in die Kinos dunkte, wurde der Hinterhof-Trendsport auch in unseren Breitengraden salonfähig. In XL-Shorts, getunten Pump-Schuhen und zu hartem Ghettoblaster-Rap hüpfen die Kids dem runden Ball hinterher. Der Streetball-Mode widmet der japanische Hersteller Data East "Street Hoop", sein viertes Spiel für das Neo-Geo.

Im schicken Partner-Look begegnen sich auf dem Asphalt die zehn besten Teams der Welt – unter anderem Spieler-Trios aus Japan, Taiwan und Korea. In Streetball-Manier paßt Ihr zu Eurem Mitspieler, blockt Würfe, schubst den Gegner herum und klaut ihm (unter dezenter Gewaltanwendung) den Ball. Im Zeitalter von "NBA Jam" dürfen auch exquisite Dunks nicht fehlen: 360°-Turns und Alley Hoops gehören ebenso ins Slam-Repertoire wie Segler und Slashers. Pro gelungenem Korbleger füllt sich eine "Samurai Shodown"-ähnliche Energieleiste. Sobald diese Super-Shot-Anzeige freundlich blinkt, stürmt ihr unter massiver A-Knopf-Bearbeitung nach vorn und hebt zum krachenden Mega-Dunk ab. Wahlweise fegt ihr als Feuerkreisel durch die Luft, springt kurzzeitig aus dem Bildschirm oder laßt den Korb mit einem Thunder-Ball in Flammen aufgehen. Jedes Team hat seine Spezialitäten, aber auch seine Schwächen. Während sich die Ami-Boys durch Ihr Dunk-Talent nach vorne bringen, dürft ihr bei ihren Drei-Punkt-Würfen auf keine hohe Trefferquote hoffen. Die deutschen Techniker sind zwar stark in der Abwehr, dafür miserabel im Angriff. Die Spanier gelten als ausbalancierte Durchschnitts-Equipe. Einen Liga-Modus sucht Ihr vergeblich – wie bei den Sportspielen von SNK üblich, gilt die "Wer verliert, fliegt raus"-Regel. Unterlegt wird das freudige Gehopse von glasklaren Hip Hop-Reimen.

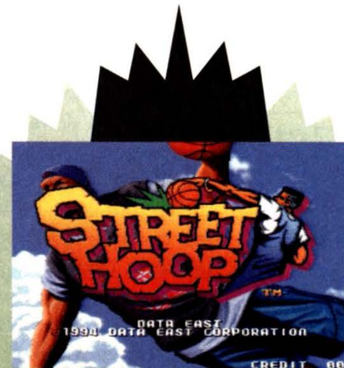
White Men Can't Jump lief in Deutschland unter dem dämlichen Titel "Weiße Jungs bringen's nicht". Als ungewöhnliches Streetball-Duo seht Ihr Wesley "Passenger 57" Snipes und Woody Harellson, der zur Zeit in Oliver Stones "Natural Born Killers" sein Unwesen treibt. Eine Umsetzung der Sport-Komödie soll im nächsten Jahr auch für den Atari Jaguar erscheinen.

JUMP AROUND • Accolade's wirrer Vier-Spieler-Wettbewerb "Shut Up and Jam" war nicht von Erfolg gekrönt, Data East hat das Geheimnis des "Streetball"-Erfolges jedoch ergründet. Brachiale Super-Dunks, rüde Hinterhof-Sitten und astreine Spielbarkeit ergeben einen spritzigen und motivierenden Basketball-Mix, der nur von Acclaims "NBA Jam" übertroffen wird. Die Animationen werden den 300 Mark gerecht, obwohl ich einer Handvoll zusätzlicher Korbsprung-Varianten nicht abgeneigt gewesen wäre. Aus den Boxen hämmern Rhyme-unterlegte Beats, qualitativ kann der Neo-Geo-Rap aber nicht mit den authentischen US-Vorbildern mithalten. Doch für einen Spiele-Soundtrack machen die Japano-Rapper ihre Arbeit sehr gut. Wer vor der "Sowieso Fight"-Diktatur flieht, findet im "Street Hoop"-Hinterhof ein kurzweiliges Asyl.





Crash, Boom, Bang! Blinkt die Super-Shot-Anzeige, bietet sich Euch die Chance auf einen eindrucksvollen Monsterwurf



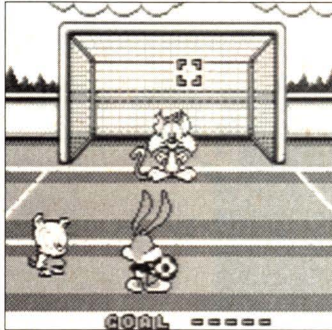


AB 6 Jahren

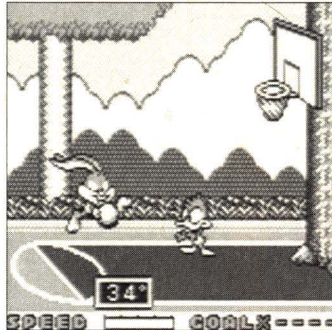
HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	300 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	71 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	77%

Schnelles und witziges Streetball-Modul mit furiosen Superdunks und coolem Rap-Sound

Tiny Toons: Wacky Sports

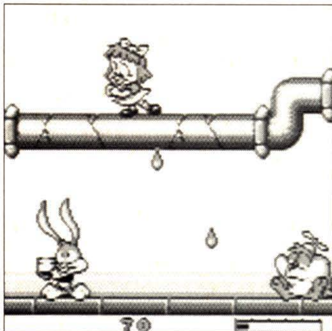


Mit dem Zielkreuz legt Ihr fest, wohin Buster den Ball schießen soll.

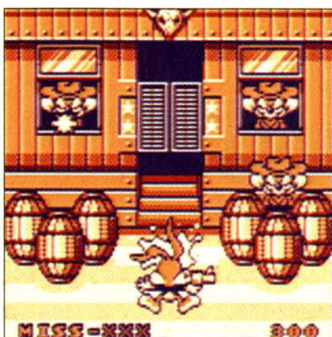


Der zweite Wettbewerb beim "Sports Festival" ist eine Dunking-Competition

Ganz im Sinn der letzten "Tiny Toons"-Spiele für die 16-Bitter präsentiert sich das dritte Game-Boy-Abenteuer von Spielberg's Zeichentrick-Sippe. Ihr wählt zwischen zwei Modi, dem "Carnival" mit zwei und einem "Sports Festival" mit sechs Disziplinen.
Beim "Carnival" geht's nur bedingt sportlich zur Sache: Entweder fangt Ihr mit einem Becher Wassertropfen auf, um einen dürstenden Toons-Kollegen zu versorgen, oder Ihr ballert via Fadenkreuz auf



Beim "Carnival" winken zwei Disziplinen: Obiges "Wassertropfen-Sammeln"...



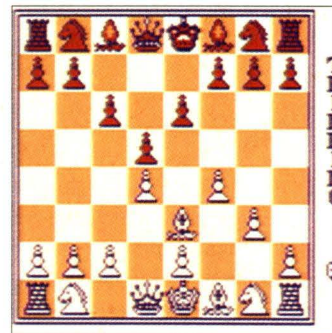
...sowie ein Western-Shootout mit jeder Menge Scharfschützen.

Western-Schurken, die sich im Saloon oder hinter Fässern verstecken. Schießt aber nicht blindwütig auf alles, denn gelegentlich mischen sich unschuldige Zeitgenossen in die bleihaltige Auseinandersetzung ein.
Traditionellen Sportarten könnt Ihr beim "Sports Festival" frönen. Der Sechskampf startet mit Elfmeterschießen, ehe ein Slamdunk-Wettbewerb Eure Basketball-Fähigkeiten auf die Probe stellt. Erledigt Ihr die Aufgaben zur Zufriedenheit der Programmierer, folgt eine Tennis-Disziplin, dann ein Minigolf-Test. Abschließend kommen die American-Sports-Freunde auf ihre Kosten und glänzen mit Baseball- und Football-Kabinettstückchen. Alle sechs Disziplinen sind einfach zu steuern und erfordern eine Kombination aus Timing und schnellen Reaktionen.
Während Ihr im Anfänger-Modus schnell auf dem Siegertreppchen steht, fordert Euch die Profi-Einstellung schon etwas länger. Allerdings kann auch sie nicht darüber hinwegtäuschen, daß die liebevoll präsentierten Sport-Toons eher jungen Spielern gefallen. Ältere Semester vergnügen sich ein paar Stunden, finden dann aber keine Herausforderung mehr.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70%

4-in-1 Fun Pak

Die Spielesammlung bietet vier Brettspieladaptionen: Schach, Backgammon, Dame und Reversi könnt Ihr alleine gegen einen Computer-Opponenten oder via Link-Kabel mit einem Kumpel spielen. Erwartet allerdings keinen

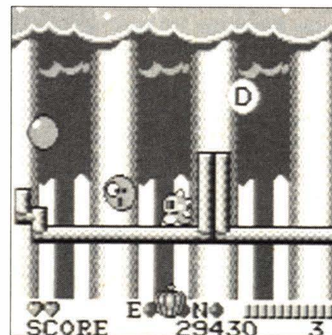


Die Schach-Variante in Super-Game-Boy-Darstellung

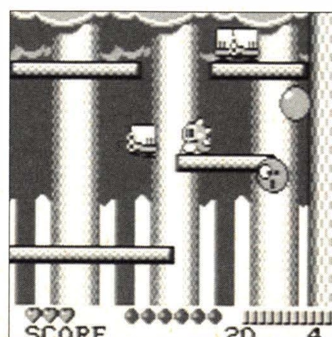
ausgefuchsten Experten als Widersacher – für eine kurzweilige Partie zwischendurch sollte auch ein schlagbarer Gegner ausreichen.
Leider hat man dezente Probleme, grafische Details auf dem Game-Boy-Display zu erkennen, doch das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt. Vier traditionelle Gesellschaftsspiele auf einem Modul – wer kann dazu schon nein sagen? Insbesondere für ältere Handheld-Fans ein lohnenswertes Modul.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	INTERPLAY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70%

Bubble Bobble 2



Wer die Buchstaben "E.X.T.E.N.D" sammelt, erhält eine Überraschung.



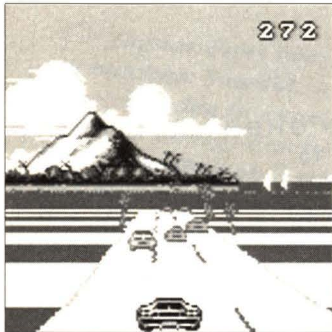
Feinde werden mit Blasen beschossen und anschließend "erhüpft"

Spieleklassiker gehören noch immer zu den beliebtesten Game-Boy-Adaptionen. "Bubble Bobble 2" führt das putzige Blubberblasen-Konzept des Erstlings konsequent fort: Auf insgesamt 80 scrollenden Spielfeldern werden Feinde nicht abgeschossen, sondern in Kaugummi-Blasen eingehüllt. Das jugendfreie und überaus spaßige Geschehen wird von jeder Menge Extra-Blasen gewürzt, gelegentlich taucht sogar ein Endgegner auf. Rund 20 hilfreiche Gegenstände, interessante Steuertricks und ein knappes Dutzend wendige Bösewichte sorgen für ein Game-Boy-gerechtes Jump'n'Run-Vergnügen.

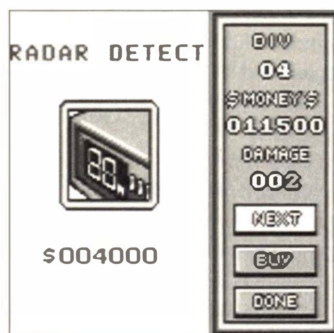
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	TAITO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	73%

HAND HELD

Lamborghini



Die Rennen werden in ordentlicher 3-D-Perspektive dargestellt

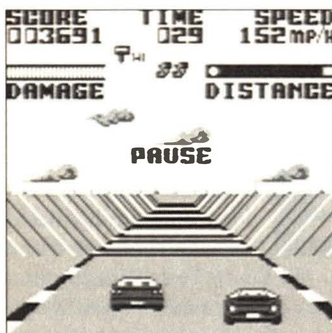


Mit etwas Geld in der Tasche kauft Ihr ein paar Ersatzteile ein

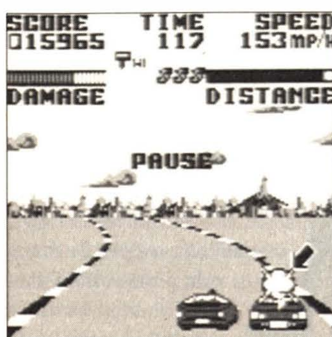
Mit dem Edelflitzer aus italienischer Fertigung nehmt Ihr an privaten Autorennen teil, die in verschiedenen Städten der USA veranstaltet werden. Dabei müßt Ihr mit Eurem Kapital haushalten, um Startgelder und Reparaturen am Wagen zu bezahlen. Geldpreise und eventuelle Wettgewinne füllen Eure Brieftasche aber wieder auf. Die erträgliche Grafik und strategische Anforderung bei der Planung der nächsten Starts retten das Modul. Im Rennen müßt Ihr lediglich den Gasknopf drücken und nach links und rechts ausweichen, bis das Ziel erreicht ist. Technisch ist die Umsetzung solide, außerdem gibt's nur wenige 3-D-Rennen auf dem Game Boy.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	TITUS
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	53 %

Super Chase H.Q.



Auf dem Weg zum Ziel umkurvt Ihr Fahrzeuge und Hindernisse



Wenn Ihr den Gangster gestellt habt, müßt Ihr sein Auto zerdeppern.

Das Spielprinzip von Taitos Automatenklassiker findet nun auch auf dem Game Boy Verwendung. Mit einem aufgemotzten Polizeiwagen jagt Ihr über Highways, durch Steppen und Berge, um flüchtige Ganoven zu stoppen. Kurven, andere Fahrzeuge und verschiedene Hindernisse auf der Fahrbahn erschweren Euren Auftrag. Hängt Ihr dem gesuchten Flitzer am Auspuff, rammt Ihr ihn solange, bis der Gangster die Waffen streckt. "Super Chase HQ" ist schnell, aufgrund der simplen Steuerung kommt aber kein Fahrgefühl auf. Im Null-Komma-Nix habt Ihr einen Großteil der Verbrecher eingebuchtet, zusätzliche Features (Waffen, Ausrüstung) motivieren kaum.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	TAITO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	53 %

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zabarowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Karl Weidenbacher, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Karl Weidenbacher
Titel: Donkey Kong Country, mit freundlicher Genehmigung von Nintendo (© 1994)
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

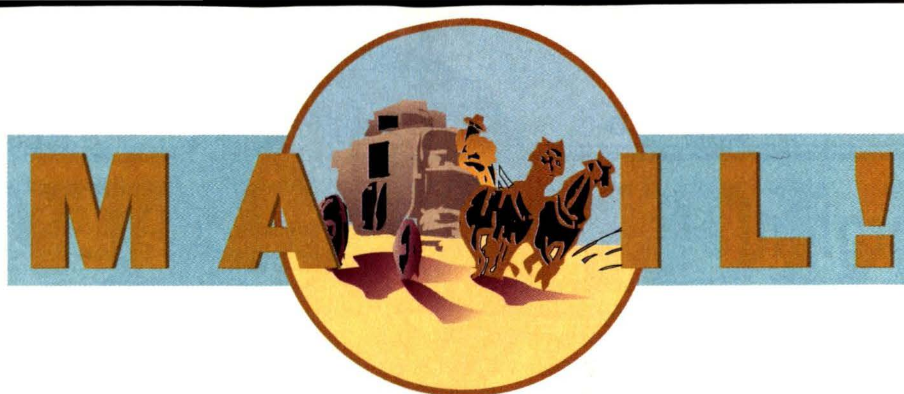
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten



**BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING**

...und überhaupt

Ich heiße Jens Hilgart, bin 17 Jahre alt und komme aus.... ach was, schaut doch einfach auf den Absender. Bin ich mit 17 schon Videospielopa? Wenn ja, was seid dann Ihr?
Eure Zeitung gefällt mir stellen- und ansatzweise ganz gut, doch mit der 9/94 bin ich nicht zufrieden. Im "Duell der Entertainer" tauchen ziemlich seltsame und verworre Formulierungen auf. "Am Horizont haben die PC-Killer bereits Aufstellung bezogen". Zählt Ihr den Jaguar nicht dazu, kann ein PC-Killer nur von Sega oder Nintendo sein? Interactive Movies "werden sich erst mit den kommenden Konsolen von Sega und Sony so richtig entfalten" – meine Katze muß sich übergeben. Was ist mit dem Jaguar? Auch das Ultra 64 wird mit keinem Wort erwähnt (obwohl es doch von Nintendo ist...).
Das "Software-Angebot": Ich glaube, der Jaguar hat bessere Chancen als die Playstation, da Sony noch keine Erfahrung mit Videospiel-Hardware hat. Zu "Ballerspiel, Beat'em Up und Jump'n' Run": Wieso stellt das Neo Geo hier das Non-Plus-Ultra dar? (...)
Bei "...ist der PC der König der Rennstrecke" drohte ich zu ersticken. Dabei stand in einer Sega-Zeitung, daß ein 486 DX2/66 gerade mal 22.000 Polygone zusammenbringt. Das 32X soll dagegen 50.000 Polygone schaffen. (...)
Im Glossar hättet Ihr erwähnen sollen, daß auch der Jaguar Echtzeit-Texture-Mapping beherrscht und nicht nur zukünftige Konsolen.

(Es folgt eine Ausführung am Beispiel eines Blockschaltbildes, eine Kritik an unserer "Vergötterung der 32-Bitter von Sony und Sega" und die Verwunderung, daß wir nicht auch vom Ultra 64 schwärmen. Anm. d. Red.)

Etwas hat mir an der 9er MAN!AC gut gefallen, nämlich der Bericht über Manfred Trenz. Ich würde vor Leuten wie ihm den Hut ziehen, besäße ich einen. Denn im Gegensatz zu Trenz arbeitet (nach allem, was ich gelesen habe) ein typischer PC-Programmierer so: "Jetzt mal wieder ein tolles Spiel machen. Da ich nur BASIC kann und das Spiel auf einem 486er nicht schnell genug läuft, schreibe ich es einfach für den Pentium. Und die Kollegen bei Intel freuen sich, weil die Anwender schon wieder nach schnellerer Hardware schreien." Auch ich finde PC-Spiele wie "Tie Fighter" toll, aber das regt mich gewaltig auf: Intel, wir brauchen endlich den Hexium-Chip.

Jens Hilgart, Sulzbach-Rosenberg

Na, na jetzt mal nicht so frech, Kleiner – von wegen "Videospielopas". Schön, daß Dir unsere Zeitung "stellnen- und ansatzweiseweise ganz gut" gefällt – wir fanden Deinen Brief (2,5 Seiten!) auch amüsant.
Zu Deinen Kritikpunkten: Das Neo Geo stellt im Augenblick und auch noch im nächsten Jahr eine Klasse-Maschine für die genannten Action-Spiele dar – die Hardware kommt mit den Sprites gut zurecht, die Programmierer haben das Know-How und die hohen Modulpreise (und geringe Verbreitung der Konsolen) scheinen auch niemanden zu demotivieren. Auf diesem Gebiet ist die Kiste noch ganz gut dabei.
Zu den Rennspielen: Glaub nicht alles, was in "Sega-Zeitungen" steht. Schon gar nicht, wenn wir die Infos nicht selber fälschen. Die Jungs haben die Weisheit nicht gepachtet, wir auch nicht – interpretiere solche Infos für Dich selbst, aber wirf uns nicht vor, wenn wir anderer Meinung sind. Deine Argumentation "Trenz gegen PC-Programmierer" finden wir extrem gut. Der Hardware-Aufwand im PC-Spiele-Sektor ist grotesk. Selbst wir sind mit unseren Kisten schon nicht mehr auf dem neuesten Stand (kein MAN!AC hat 'nen Pentium).


André Doi, Schwerin

Kaufentscheidung

Ich bin begeisterter Sega- und Amiga-Spieler und möchte mir jetzt ein Atari Jaguar zulegen. Dazu ein paar Fragen:
1. Lohnt es sich, diese Konsole zu kaufen, da ich öfters gelesen habe, daß kaum neue Software herauskommt?
2. Ist es günstiger, den Jaguar im Ausland zu kaufen oder soll ich auf den offiziellen Starttermin warten?
3. Wie sieht es mit dem CD-Laufwerk aus? Bitte nennt mir Preis, Erscheinungstermin und Software.
4. Sollte sich der Jaguar-Kauf lohnen, woher bekomme ich dann die Software? Meist lese ich von "fast fertigen" Spielen oder Titeln, die "in Vorbereitung" sind.
Bitte beeilt Euch, denn mein Geld brennt mir in der Hosentasche.

Marco Weiland, Hamburrg

Dein Geld brennt? Dann hol Dir doch schnell noch ein 100er-Paket-MAN!AC-Abos oder schalte eine doppelseitige Kontakt-Anzeige – "Zukünftiger Jaguar-Besitzer sucht Freundin mit möglichst vielen Spielen!".
Das Spieleangebot ist noch immer das größte Problem des Jaguars. Im Lauf des Jahres sind gerade mal acht Spiele erschienen – die meisten sind schlecht ("Crescent Galaxy", "Brutal Football"), langweilig ("Raiden", "Dino Dudes") oder gar verboten.
Softwaremäßig haben die Jaguar-Besitzer trotz des angekündigten "Iron Soldier" nichts zu lachen. Wir hoffen, daß sich der Zustand ändert, glauben es aber nicht (siehe "Alien vs. Predator"-Test in dieser Ausgabe). Rein theoretisch kannst Du das deutsches Jaguar bereits kaufen (Katalogpreis: 600 Mark). Das CD-Laufwerk soll noch in diesem Jahr erscheinen und wird im Gegensatz zu den Geräten der Mitbewerber mit einem Double-Speed-Laufwerk ausgerüstet sein.

Qual der Wahl

Eigentlich lese ich fast alle Computerzeitschriften, doch Ihr seid das Beste, das man am Kiosk finden kann. Mit Euren Tests seid Ihr allen anderen mindestens um eine Woche voraus.
In MAN!AC 10/94 testet Ihr die Mega-Drive-Knüller "Shining Force 2", "Probotector" und "Zero Tolerance". Ich möchte mir eines dieser drei Spiele kaufen und muß mich jetzt entscheiden. Leider plaziert sich das Modul-Trio geschlossen über der 80%-Marke – was könnt Ihr mir empfehlen?

Evangelos Barakis, Griesheim

Wenn Du auf Action und Gewalt stehst und Dir von schneller 3D-Grafik nicht schwindlig wird, holst Du Dir "Zero Tolerance". Kannst Du auf Blutvergießen verzichten, aber das beste Ballerspiel in japanisch-durchgeknallter Manier suchst, kommst Du um "Probotector" nicht herum. Für "Shining Force 2" brauchst Du eine Vorliebe für Märchen und Fantasy, Englischkenntnisse und eine Menge Zeit.

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

✏ Jaguar-Fans brauchen sich keine Sorgen zu machen: Sowohl Doom, als auch Kasumi Ninja werden in unentschärften Version (sprich: blutig) erscheinen.

✏ Laßt die Kohle stecken, Leute: Entgegen des Multimedia-Schaubildes in Ausgabe 42 des Münchner "Focus" gibt es natürlich kein Super Nintendo CD. Auch andere Teile des sechsseitigen Beitrages "Flach wie eine Scheibe" sollte die "Infoelite" nicht ganz so ernst nehmen...

✏ Das Star-Wars-Sourcebook und ähnliche Science-Fiction-Sekundärliteratur sowie passendes Spielzeug und Bausätze erhaltet Ihr bei Fantasy Productions in Erkrath, Telefon 0211/924 22 44 .

✏ Eine Antwort in eigener Sache: Das CDi-Magazin wird zwar von uns redaktionell betreut (und zum Großteil aus dem Englischen übertragen), nicht jedoch inhaltlich bestimmt. Die Wertungen sind mit dem MAN!AC-Standard nicht kompatibel. Schließlich "testen" und vergleichen wir nur Philips-Produkte. Wenn Ihr wissen wollt, wie die Spiele in Konkurrenz zu Sega, Nintendo & Co. abschneiden, müßt Ihr MAN!AC lesen. Dafür bekommt Ihr im CDi-Magazin mehr Infos zu diesem Gerät und werdet von anderen Themen ("Playstation? Wie langweilig!") verschont.

Da erschaffen vier erfahrene Spieleredakteure ein ganz eigenes, hochwertiges Magazin, kommen damit auch sofort gut an – aber leider haben Sie es verlernt, ihren Namen unter die Inter-, Pre- und sonstigen -views zu schreiben. Haben die scheuen Wesen Angst von Händlern (Blood-Replay-Hysterie), vor Lesern, die die Einhaltung der monatlichen Vorschau fordern, oder vor Herstellern, deren Spiele sie verreißen? Oder sind es für die "MAN!AC-Mafia" doch Probleme mit den Gesetzeshütern, die Euch zur Anonymität zwingen? Ihr habt einen sachlichen und humorvollen Schreibstil, aber nur Andreas kritzelt brav sein Initial. Gratulation zum ersten Geburtstag! C. Rexcal, Emden





HERO

Die Entstehungsgeschichte der "Castlevania"-Saga ist für eine Konami-Erfindung eher untypisch: Während die "Probotector"-Protagonisten und die "Nemesis/Gradius"-Reihe ihre Geburtsstunde in der Spielhalle feierten, war das erste "Castlevania" eine Computerspiel-Entwicklung. 1986 veröffentlichte Konami in Japan ein Spiel für MSX-Rechner, das eine Peitsche in den Vordergrund stellte. Vampir-Jäger Simon Belmont hatte den Auftrag, Graf Dracula in seinem Schloß zu stellen. Mit der Edelstahl-Peitsche verscheuchte Simon nicht nur die Vasallen des Grusel-Grafen, sondern zertrümmerte ein paar hundert Kerzenhalter, die Herzchen und Extras freigaben. Um alternative Waffen einsetzen zu können, mußte Simon eine bestimmte Anzahl Herzchen sammeln, ehe er die Kraft aufbrachte, Weihwasser-Ampullen oder Jesus-Kreuze auf die Feinde zu schleudern.

Das Action-Jump'n'Run "Castlevania" gefiel den MSX-Spielern so gut, daß wenig später eine verbesserte NES-Umsetzung auf den Markt kam. Das Spielkonzept wurde nicht geändert, lediglich Grafik und Scrolling profitierten von den ausgeklügelten NES-Hardware-Features. Schon damals erkannte Konami, daß versteckte Boni von den Spielern besonders geschätzt wurden – "Castlevania" war zusammen mit "Super Mario" einer der "Hidden Treasures"-Pioniere. Nicht wenige Ziegelsteine reagierten auf einen zärtlichen Peitschen-Klaps überaus kooperativ: Extras oder Zusatzpunkte waren der Lohn für ausgiebiges Probe-Peitschen. Bei der Fortsetzung verließ Konami die Jump'n'Run-Pfade und präsentierte einen mäßig erfolgreichen "Zelda"-Konkurrenten. Die Mischung aus gewohnten "Peitsch & Hüpf"-Actionszenen und langatmigen Plauder-Intermezzi in zahlreichen Ortschaften kostete Simon etliche Sympathien.

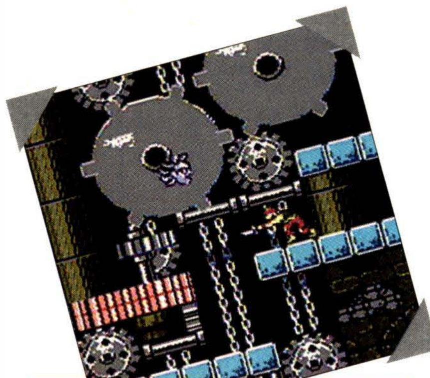
Mit dem dritten "Castlevania"-Streich auf dem NES eroberte Konami die Peitschen-Freaks zurück. "Dracula's Curse" war konzeptionell dem Erstling nachempfunden, begeisterte jedoch mit neuen Extras, gewitztem Level-Design und einem mächtig großen Spielareal. Außerdem durfte der Spieler im Lauf des Abenteuers aus drei Helden wählen, die unterschiedliche Kampfeigenschaften aufwiesen.

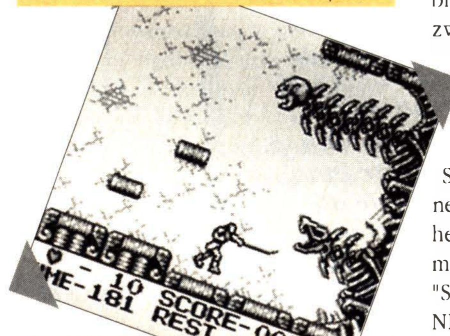
Die beiden Game-Boy-Episoden wurden Simon's Ruf gerecht: Konami machte sich die Mühe, für beide Spiele komplett neue Levels auszutüfteln, die Ihr beim zweiten Teil sogar anwählen konntet. Grundsätzlich neue Ideen brachten die Schwarz-Weiß-Abenteuer zwar nicht ans Licht, dafür hinterließ der dritte Abschnitt von "Castlevania Adventure" (übrigens ein ziemlich irreführender Name) einen bleibenden Eindruck. Spielte Simon's Schnelligkeit bislang eine untergeordnete Rolle, veranlaßten erbarmungslos heranrückende Mauern den Peitschenmann zu famosen Sprungstafetten.

"Super Castlevania 4" auf dem Super NES hielt sich erneut mit Innovationen zurück (sieht man von einer Handvoll neuer Extras ab), bescherte den Super-Nintendo-Fans jedoch eines der ersten Spielspaß-Highlights eines Fremdanbieters. Das gradlinige Jump'n'Run überraschte musikalisch u.a. mit Free-Jazz-Anklängen und einigen spektakulären Mode-7-Szenen. Nicht zu vergessen: Der Endkampf mit einem außergewöhnlich verwandlungsfreudigen Graf Dracula.

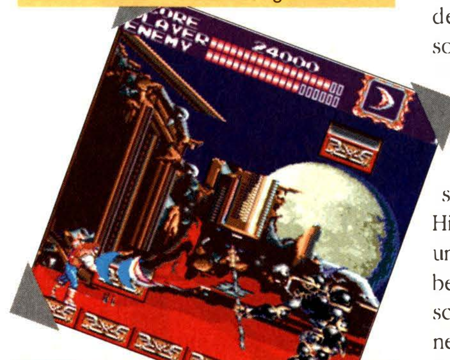
Ein Doppelschlag zum Jahreswechsel 93/94 beendete vorläufig die "Castlevania"-Saga. Castlevania's Sega-Debüt "New Generation" stellte den Spieler gleich zu Beginn vor die Wahl zwischen dem Peitschen-Protagonisten John Morris und dem Speer-Werfer "Eric Lecarde". Beide Kämpen durchwanderten solide designtes Level-Neuland, das grafisch zwischen "farbenblind" und "meisterhaft" pendelte. Die sündhaft teure CD-Produktion "Dracula X" für die japanische PC-Engine präsentierte sich dagegen als konkurrenzloses Highlight der Serie: Spektakuläre Intros und Zwischensequenzen, Sprachausgabe in kristallklarem Hochdeutsch, verschiedene Level-Ausgänge, dutzendfach neue Gegner – es darf bezweifelt werden, daß ein für März '95 angekündigtes, brandneues Super-NES-"Castlevania" all diese Tugenden erfüllen kann...

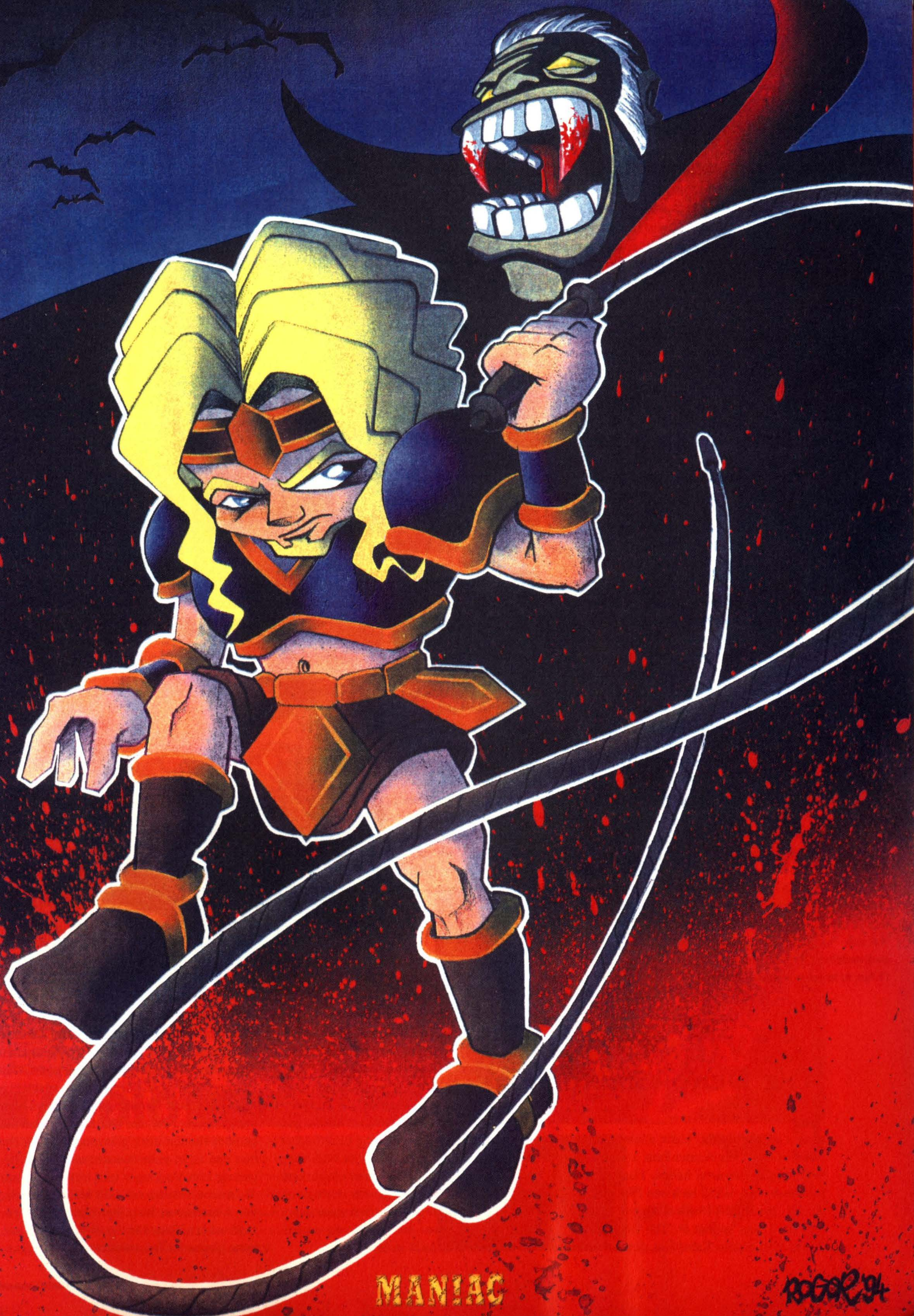
1986	Castlevania (NES)
1988	Castlevania 2: Simon's Quest (NES)
1988	Castlevania: Haunted Castle (Arcade)
1989	Castlevania 3: Dracula's Curse (NES)
1989	Castlevania Adventure (Game Boy)
1991	Castlevania: Belmont's Revenge (Game Boy)
1992	Super Castlevania 4 (Super NES)
1993	Dracula X (PC-Engine)
1994	Castlevania: New Generation (Mega Drive)


Der dritte "Castlevania"-Teil auf dem NES orientierte sich konzeptionell am Original und zählt bis heute zu den besten 8-Bit-Spielen.


Der Endgegner im "Cloud Castle" ("Castlevania 2: Belmont's Revenge) entpuppt sich als zweiköpfiges Monster.


"Super Castlevania 4" ist optisch der definitiv beste Teil der Vampirjäger-Serie und klotzt mit über einem Dutzend langer Levels.


Die "New Generation" auf dem Mega Drive ließ den Spieler ein Wechselbad von grafischen Highlights und öden Pixellandschaften erleben.


MANIAC
ROGER '94





Asian Trash Cinema

Teuflische Machenschaften und finstere Bio-Droiden: Animes entführen Euch in eine Welt ohne Grenzen.





GENESIS SURVIVOR GAIARTH





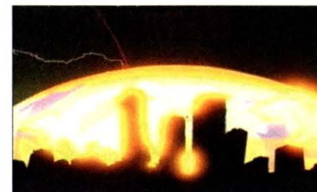
In der fernen Zukunft kämpfen Menschen und Roboter Seite an Seite in einem furchtbaren Krieg. Nach den Jahren des Kampfes herrscht Anarchie – vereinzelt haben sich jedoch kleine Stadtstaaten in der Welt von Gaiarth gebildet. Der Jüngling Ital zieht mit seinem mechanischen Begleiter Zaxon durch das Land, um die Gerechtigkeit wiederherzustellen. "Gaiarth" ist eine spannende Mischung aus Science-fiction und mittelalterlicher Fantasy: Die Abenteuer einer Heldentruppe in einer Welt ohne Gesetze. Wer sich "Legend of Arislan" auch mit Roboter-Besatzung vorstellen kann, wird von "Gaiarth" verzaubert sein. (1.Teil: 51 Minuten, englische Untertitel)





"Devil Man 2" ist ein Kampf der Giganten: Zuerst tritt der jugendliche Mega-Held gegen ein Schildkröten-Ungeheuer an (oben rechts), dann wird er von dem Wasser-Scheusal (rechts) herausgefordert und schließlich bekommt er es mit dem dämonischen Vogel (oben links) zu tun. Ein paar belanglose Dialoge halten die Action zusammen: Devil Mans Freund ist im Hinblick auf die Zukunft pessimistisch (unten rechts).





DEVIL MAN
THE DEMON BIRD

Er ist wieder da, wenn auch nicht klar ist, wieviele Anime-Fans auf den Mutanten-Jäger gewartet haben. Zumindest C. Lambrecht von ACOG hielt den Film mal wieder für "die Hölle". Das wollten wir nachprüfen: Devil Man springt in "The Demon Bird" direkt von einem Kampf in den anderen. Doch in dieser Folge sind es keine Straßen-Punks, die seine Freundin aufmischen, sondern richtig fiese Monster: Der Held im Fledermaus-Outfit schlägt sich nacheinander mit einem Schildkrötenmonster, einer Horde kleiner Teufel und einem gefiederten Ober-Dämonen. Alle fordern Ihn der Reihe nach heraus und werden auch prompt mit saftigen Ohrfeigen bedient. Eine Monster-Abteilung besitzt sogar die Frechheit, seine Freundin zu bedrohen und muß deshalb besonders viel einstecken. Die andauernde Action wird nur dürftig von ein paar Konversationsversuchen zusammengehalten – so etwas wie Handlung mogelt sich dadurch aber nicht in den Streifen.

"Devil Man" kann man natürlich nicht ernsthaft als hintergründige Anime-Parabel betrachten. Bei einem geselligen Zusammensein mit videowilligen Kumpels ist "The Demon Bird" aber durchaus für ausgiebige Lacher gut. Statt Handlung bringt "Devil Man" fetzige Kamera-Fahrten (meist hinter dem fliegenden Helden her), glänzend knallige Farben und ist in jeder Hinsicht eine echte Steigerung zum Vorgänger (der im Gehirn unseres Anime-Testsklaven Olli bleibende Schäden hinterlassen hat). Wer über Humor verfügt, seinen Sinn für Trash-Filme auf eine harte Probe stellen möchte und nicht jedes





Wilde Action im Cyber-Doom-Stil erlebt Ihr in "Cyber City Oedo 808": Gemeine Mörder bekommen in der Zukunft einen Sprengsatz um den Hals und arbeiten für eine spezielle Spezialeinheit der Spezialpolizei. Das unschlagbare Team (oben) muß im ersten Teil 50.000 Geiseln befreien, die in einem riesigen Wolkenkratzer gefangen sind. Rechts seht Ihr den Helden Sen Goku bei seinem Kampf gegen einen Bio-Droiden, der das gesamte Gebäude elektronisch in seiner Gewalt hat. Mit seinem internen Computer hackt er sich sogar in den Militärcomputer, um das Gebäude zu zerstören.







Detail auf "Logik" untersuchen muß, sollte in "Devil Man" mal hineinschauen. Wer fernöstlichen Stil und Zeichenkunst sucht, wird Devil Man nicht mal als Kontrastprogramm ertragen. Ein klarer Fall für echte Otakus No Video.

58 Minuten, ab 18 Jahren
englisch



CYBER CITY OEDO 808

FILE 1: VIRTUAL DEATH

Knallharte Science-fiction-Action erwartet Euch in "Cyber City": Im 28. Jahrhundert jagen die Elite-Bullen keine Handtaschendiebe, sondern Personen, die sich in den unendlichen Weiten internationaler Netzwerke an fremden Daten vergreifen. Sind die Systemgegner lokalisiert, wird ein zwangsverpflichteter Sträfling zum Hacker nach Hause geschickt. Nach einem solchen Besuch bleibt vom Computergenie meist nur organische Masse. Sen Goku, ehemaliger Schwerverbrecher, ist einer dieser Berufs-Killer: Er trägt ein Metallband mit einem Sprengsatz um den Hals. Meldet er sich nicht oder erledigt er seinen Auftrag zu langsam, wird sein Todesurteil mittels Fernzündung vollstreckt. In "File 1" müssen Goku und sein Team einen Hacker zur Strecke bringen, der mit seinem Computer ein ganzes Hochhaus und damit zirka 50.000 Zivilisten kontrolliert. Goku schleicht sich in das Megagebäude und macht dort eine erstaunliche Entdeckung: Der Systemprogrammierer des Zentralcomputers wurde vor einiger Zeit ermordet, doch seine Leiche bekam durch Zufall Kontakt mit einem Computerkabel – und die Stromstöße hielten das Gehirn am Leben. Nach und nach vereinigten sich Gehirn und Rechenzentrum zu einer überintelligenten Kontrollinstanz. Da der Anschlag augenscheinlich jedoch nur dem Mörder gilt, beginnt die Jagd nach dem Verbrecher. "Cyber City" ist der erste Hacker- und Megahelden-Anime einer dreiteiligen Serie, die optimal auf "Neuromancer" und "Shadow Run"-Fans zugeschnitten ist – selbst Computereffekte kommen deutlich erkennbar zum Einsatz. Der Kampf mit dem Sicherheitssystem, der Ausflug ins leuchtende Blau des Cyberspace und der Biker-Rock im Hintergrund gefallen auch dem technophoben Action-Fan.

42 Minuten,ab 15 Jahren
englisch







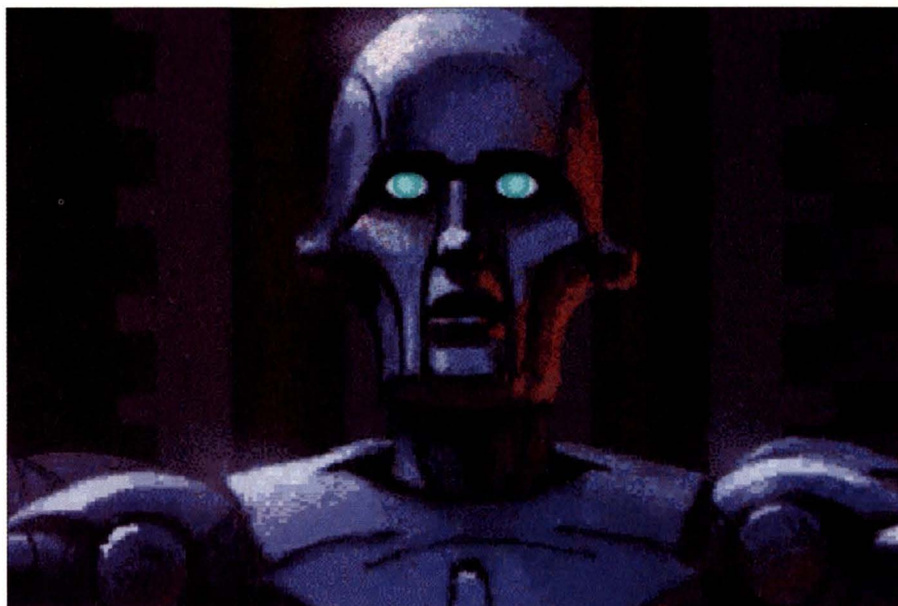
Der Bio-Droide hat einiges drauf: Rechts oben simuliert er die Bewegungen von Sen, um gegen dessen Angriffe gewappnet zu sein. Der Schuldige: Nachdem der Programmierer seinen Kollegen ermordet hatte, verwandelte sich dieser in den Bio-Droiden und kontrolliert nun das Gebäude.





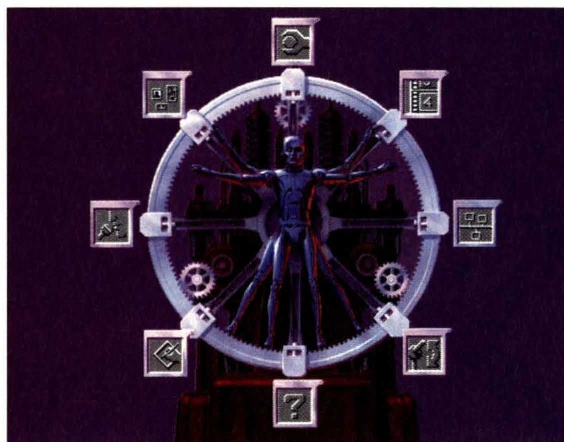
AUDIO

Interessiert Ihr Euch für Anime-Soundtracks, fragt bei dem Versand ACOG-Game Syndicate in Selters nach: Diese führen Picture-CDs mit dem Soundtrack des Anime-Klassikers "Akira". Darauf befinden sich auch die Dschungel-Rhythmen des Liedes "Tetsuo", der Anfangsmusik des Films. Die Stücke hören sich in CD-Qualität wirklich knackig an. Lediglich die letzten beiden Tracks werden Euch langweilen – gut zweimal zehn Minuten sind mit verhaltenem Baßbrummen und Zimbelklingen untermalt.



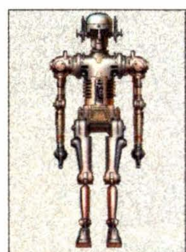
I ROBOT

Microsoft hat auch auf dem Gebiet der Edu- und Infotainment-Software große Ziele und hervorragende Ideen! Man kann vom Software-Giganten halten was man will, doch Produkte wie „Cinemania" oder die Klassiker-Compilation „Microsoft Arcade" (mit pedantischen Automatenumsetzungen und historischen Anmerkungen zur Entstehung der Atari-Klassiker) sind ansprechender gestaltet und origineller als vergleichbare Titel der Konkurrenz.



Wissenswertes, Amüsantes & vollkommen Überflüssiges über Roboter: Das Startmenü (rechts) verknüpft verschiedene Datenbänke und Galerien. Der Science-fiction-Fan trifft die prominentesten Androiden der Filmgeschichte, liest Robot-Kurzgeschichten oder lauscht den Vorträgen des Science-fiction-Großmeisters Issac Asimov. Außerdem enthält die CD-ROM einen Roboter-Baukasten und wissenschaftliche Lektionen.

Auch das neue Software-Spielzeug „The Ultimate Robot" (präsentiert vom Science-fiction-Großmeister Isaac Asimov) ist eine angenehme Überraschung: Neben den Roboter-Theorien des amerikanischen Bestseller-Autors in Filmschnipseln und Kurzgeschichten, enthält die Macintosh-CD-ROM ein Roboter-Construction-Kit und Medien-Datenbänke zum gleichen Thema. Absolut nutzlos, aber höchst amüsant sind die Ausschnitte bekannter Science-fiction-Filme, mit Auftritten von R2D2, HAL und Robtrix, dem ersten weiblichen Androiden aus Fritz Langs „Metropolis". Die Dialoge zu den Filmschnipseln sind den amerikanischen Fassungen der Filmklassiker entnommen, parallel zur Vorführung könnt Ihr die Dialoge in einem Text-Fenster einsehen. Zu jeder Filmszene erhaltet Ihr einen Auszug aus der Stabliste und eine gelehrige Interpretation bzw. Besprechung.



Ein Robotoid der SPR-Serie: "Star Wars"-Künstler Ralph MacQuarrie illustrierte Microsofts "The Ultimate Robot"-CD-ROM.

Noch exklusiver ist die Asimov-Cover-Galerie, in der u.a. Titelbilder der amerikanischen 30er-Jahre-Magazine „Amazing Stories" und „Astoundig" ausgestellt sind; eine Filmdatenbank mit neun Computeranimationen der letzten zehn Jahre und Mini-Filmen zum Thema Virtual Reality. All diesen Bild- und Tondokumenten sind ausführliche Copypright- und Quellhinweise angefügt.

Wer sich für Unterhaltung eigentlich gar nicht interessiert (und somit nur rein zufällig in der MAN!AC blättert), freut sich über eine dicke Portion anschaulicher Mechanik oder über die Zeittafel der Robotergeschichte mit Eintragungen von 1.000.000 v. Chr. (Einsatz erster Werkzeuge und „Maschinen") bis 1992, dem Todesjahr von Isaac Asimov. Da der Berg an Bild-, Text und Tondaten mit zusätzlichen Illustrationen vom "Star Wars"-Chef-Künstler Ralph McQuarrie angereichert wurde und von einer durchschaubar-einfachen Icon- und Fenster-Oberfläche zusammengehalten wird, kommt jeder Science-fiction-Leser und -Cineast auf seine Kosten. „The Ultimate Robot" ist kein grelles Multimedia-Experiment, sondern eine professionell präsentierte Mischung aus wissenschaftlichen Facts, Unterhaltung und Science-fiction-Spielereien. Trivial, aber intelligent – damit liegt es auf der gleichen Wellenlänge wie das Werk des Roboter-Gesetzgebers Isaac Asimov.

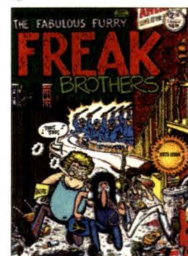


"The Ultimate Robot" für Mac-CD-ROM, Byron Preiss/Microsoft, zirka 100 Mark

Nachdem Mindscape Anfang des Jahres von der englischen Mediengruppe Pearson (Addison-Wesley, Penguin) übernommen wurde, geht der Computer- und Videospielhersteller nun selbst auf Einkaufsbummel. Mit SSI, dem 1979 von Joel Billings gegründeten Strategie- und Rollenspielexperten, gehört seit Oktober einer der ältesten Spielehersteller der Welt zu Mindscape. Die US-Firma (die kürzlich mit "Slayer" für das 3DO auffiel) verfügt (abgesehen von den Produkten der AD&D-Reihe) zwar über einen gewaltigen Back-Katalog, aber kaum über internationale Hits.

DAS DIGITALE COMIC-MUSEUM

Basierend auf einem Dokumentarfilm von Ron Mann, eröffnet der Multimedia-Pionier Voyager mit seiner CD-ROM „Comic Book Confidential" eine Ausstellung, die gut zwei Dutzend der bekanntesten US-Zeichner präsentiert – Genre-übergreifend, von Funny bis Splatter. Die Auswahl ist sorgfältig: Die humoristische und satirische Liga wird von Al Feldstein, Wallace Wood und Bill Gaines (MAD), der Underground durch Robert Crumb und den „Freak Brothers"-Erfinder Gilbert Shelton, die Avantgarde durch den unverständlichen Victor Moscoso, die etablierte „Comic"-Literatur schließlich von Art Spiegelman vertreten. Durch dieses Aufgebot an Prominenz ist "Comic Book Confidential" für jeden gut zugänglich, für den Kenner aber etwas oberflächlich.



"Freak Brothers", ein Underground-Comic von Gilbert Sheldon.

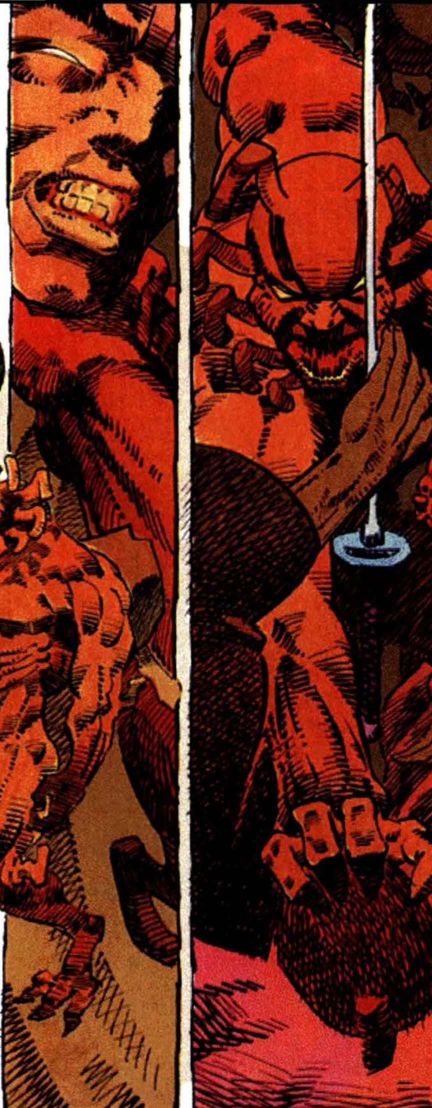
Französische und japanische Künstler werdet Ihr auf der CD ebensowenig finden wie die Action-Comics des englischen 2000AD Verlags („Judge Dread", „ABC Warriors") oder die moderne Superhelden von Dark Horse & Co. Trotz dieser Unterlassungssünde werden auch ambitionierte Comic-Freaks mit der CD-ROM sympathisieren – man kann schließlich nicht

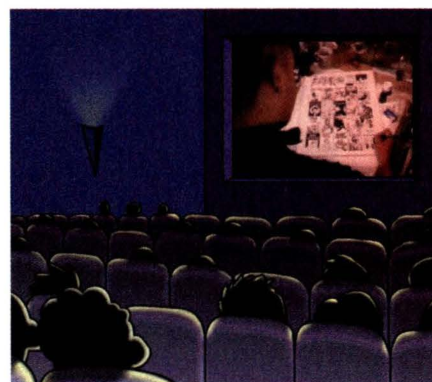
alles haben. „Comic Book Confidential" ist ein nettes Nachschlagewerk und bietet Zutritt zu Genres und Stilen, an die man sich sonst wohl kaum herangewagt hätte. Der Marvel-Freak betritt die naiven Icon-Welten der Lynda Burns, der „Maus"-lesende Schöngeist schaut bei den Freak Brothers vorbei. Zu einigen der Künstler seht Ihr auf einer Mini-Leinwand Filmpassagen, von 16 Zeichnern wurden sogar ganze Strips übernommen, die Ihr mit der Maus durchblättert und heranzoomen könnt. Sowohl die Comicseiten, als auch die Film-Dokumentationen wurden sauber digitalisiert und in eine elegante Benutzeroberfläche gepaßt.

"Comic Book Confidential" ist Infotainment ohne Effekte, aber mit einer Handvoll pfiffiger Ideen. So ist das Menü zum Interview mit Ron Mann als Comic gestaltet: Klickt die für Euch interessanteste Sprechblase an, und die Zeichnung wird in eine Filmsequenz umgeblendet. Dort nimmt Ron Mann das Stichwort auf, referiert eine Weile darüber – der Mann hat gute Arbeit geleistet und sich den Platz auf seiner CD-ROM redlich verdient.

"Comic Book Confidential" für Mac, Voyager zirka 100 Mark







16 Comic-Strips amerikanischer Künstler sind sauber digitalisiert auf "Comic Book Confidential" abgelegt (Bild: Frank Millers "Ronin"). Kernstück der CD-ROM ist ein Dokumentarfilm von Ron Mann, der in einem Bildfenster eingespielt wird (rechts).

AROUND THE WORLD

„Gezielte Information statt bloßer Datenmenge" verspricht Apple-Manager Mike Newton den Kunden des firmeneigenen Online-Services „eWorld" - ab Spätsommer nächsten Jahres auch den deutschen Info-Junkies.

Als Pionier der grafischen Benutzeroberfläche ließ Apple bei der Gestaltung der elektronischen Welt die Muskeln spielen: Die Oberfläche ist mit Kaufhaus, Museum, Schule und eMail-Postamt als virtuelle Gemeinde angelegt. Intuitives Anklicken der Zeichnungen und Icons eröffnet dem Benutzer die jeweilige Dienstleistung. Für Anwender im semiprofessionellen Bereich, Apple-Allrounder und Medien-Freaks bietet "eWorld" jeden nur erdenklichen Service, u.a. einen direkten Kontakt zu Hard- und Softwarefirmen und das kostenlose downloaden von Shareware und Spiele-Updates. "eWorld" ist wie andere Netzwerk-Dienste (in Deutschland vor allem Compuserve) ein Paradies für Kommunikationsfreaks: Der Zeitungskiosk führt z.B. die Meldungen der Agentur Reuter und die neusten Sportergebnisse. 140 Verlage und Agenturen versorgen "eWorld" laut Apple mit Nachrichten, Sekundärliteratur und Werbung.

Der Hauptzweck von "eWorld" liegt natürlich in der Kommunikation: "eWorld" bietet eine Schnittstelle zu Internet und kommerziellen Serviceprovidern wie Compuserve, USA Online oder Genie und somit eine unkomplizierte Möglichkeit, elektronische Post in die ganze Welt zu verschicken – im Gegensatz zur

Am 20. Oktober stellte sich das amerikanische Nintendo-Management den Benutzern des Online-Dienstes Compuserve zum Gespräch. Live und in Echtzeit beantworteten die Nintendo-Präsidenten Minoru Arakawa **(Bildschirmname: „Mr. A")**, Howard Lincoln **(„Howard")** sowie Marketing-Chef Peter Main **(„Peter")** die Fragen von knapp zwei Dutzend Compuserve-Anrufern. Hier eine auszugsweise Übersetzung der Online-Debatte:

Howard: Im Namen von Minoru Arakawa und Peter Main möchte ich Ihnen sagen, wie aufregend wir es finden, heute abend hier zu sein. Online-Debatten sind ein neues Konzept, und wir freuen uns darauf, über dieses Medium mit Ihnen zu kommunizieren. Einige von Ihnen haben "Donkey Kong Country" bereits auf der Summer Consumer Electronics Show in Chicago erlebt. (...)

Hier folgt die übliche Beschreibung des Super-Nintendo-Titels – Silicon Graphics, Rare usw. – und eine Aufforderung an die Compuserve-Kunden, ihre Fragen dazu zu stellen.

? "Donkey Kong Country" (DKC) hat fantastische Grafik, aber das Spielprinzip kennen wir bereits zur Genüge. Glauben Sie, daß der Konsument ein „altes Spiel" dank überlegener Grafik akzeptieren wird?

Mr. A: Wir haben es hier mit einem brandneuen Donkey Kong zu tun, das nicht nur überlegene Grafik, sondern auch eine herausragende Spielbarkeit in 100 Levels bietet.

? Ich erinnere mich daran, daß ich das Spiel während der Eröffnungsrede von Mr. Lincoln auf der CES zum ersten Mal sah und nicht glauben konnte, daß es sich dabei um ein Super-Nintendo-Spiel handelt. Was wird das nächste Spiel sein, das Nintendos ACM-Technik nützt?

Peter: "UniRacers" erscheint am 12. Dezember und enthält 8.000 Animationsphasen, die mit ACM-Technik erschaffen wurden. Wir haben noch weitere Spiele in Vorbereitung, über die Sie bald mehr hören werden.

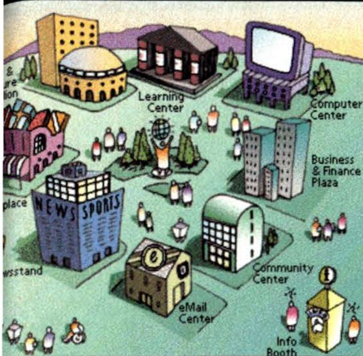
? Wann dürfen wir mit der Veröffentlichung des Ultra 64 rechnen? Können Sie uns Hinweise auf Spiele geben, die dafür entwickelt werden? Bitte sagen Sie mir, daß auch ein „Final Fantasy 4" im Gespräch ist. Außerdem: Was werden die Module für das Ultra 64 kosten?

Mr. A: Wie angekündigt wird das Ultra 64 weltweit in der zweiten Hälfte 1995 veröffentlicht. Es werden "Cruis'n USA", "Killer Instinct" und eine Anzahl weiterer Spiele erscheinen, die wir demnächst in der „Nintendo Power" (amerikanische Nintendo-Hauszeitung, *Anm.d.Red.*) bekannt geben. Wir erwarten, daß die Module etwa so viel kosten wie 16-Bit-Titel, und hoffen, daß auch ein neues "Final Fantasy" zur Spielbibliothek für das Ultra 64 gehört.

? Ich habe gehört, daß DKC in Wirklichkeit 300 MBit groß ist, die zu 32 MBit komprimiert wurden.

Mr. A: "Donkey Kong Country" enthält mehr als 300 MBit Daten, die Rare durch den Einsatz verschiedener Techniken komprimieren konnte.

? Stimmt es, daß wegen der vielen Vorbestellungen für DKC und MK 2 eine Modul-Knappheit herrscht? Außerdem frage ich mich, wie Sie es schaffen wollen, die Ultra-64-Module zu so einem niedrigen Preis zu verkaufen,

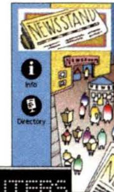


Check Saturday's calendar for 6:30 SF time. And take a look at the guidelines in Upcoming Events: World Building 101.

MACWEEK NEWS *NOW*! Get all the hardnews & latest gossip straight direct from the industry's best eyes & ears... posted every Friday night!

SCOOP UP SUPER SOUNDS!! Head for Central Scoop & get our *own* Sound Knapsack in li'l or regular size! Do it now so the <eSoda> will still be fresh!

WHAT'S NEW? WHO'S NEW? Did you know you can use the Directory to find * NEW * publishers? Read how in eWorld Weekly News 10/21.





Apples virtuelles Dorf (oben seht Ihr den Empfangsbildschirm) bietet dem Infonauten eine weltweite Kommunikationsplattform und komplexe Dienstleistungen unter leicht verständlichen Symbolen. Rechts unten wählt Ihr z.B. aus aktuellen Nachrichten der Agentur Reuter. Ab Sommer 95 ist "eWorld" auch deutschen Benutzern zugänglich.

"SnailMail" findet der Empfänger die Sendung quasi ohne Zeitverzögerung im elektronischen Briefkasten. Man kann sich auch in der "eWorld" treffen und in Echtzeit kommunizieren. An gemeinsamen Diskussionen nehmen bis zu 250 „Bewohner" teil, kleinere Gruppen treffen sich sowohl in der „Öffentlichkeit" (jeder kann mithören), als auch im geschlossenen, privaten Kreis. Während bei solchen Online-Gesprächen kein Thema tabu ist, liefern Vorträge, sowie der Zugriff auf Datenbänke und Bibliotheken, gezielte Informationen vornehmlich zu den Themenkreisen Wirtschaft, Unterhaltung und Reisen. Zuviel Echtzeit-Aktivität geht freilich ins Geld: Neben den Telefongebühren wird Euch die "eWorld"-Stunde schätzungsweise mit rund 16 Mark berechnet. Angst, neben dem Ersparten in der "eWel"t auch die Orientierung zu verlieren, braucht hingegen kein Neuankömmling zu haben. Neben den angesprochenen Gebäuden haben die Software-Architekten auch ein Fremdenverkehrs-Zentrum eingerichtet, das Euch verrät, wie "eWorld" funktioniert und welche Bedeutung die putzigen Icons und Symbole für Euch haben.

Nach den USA wird "eWorld" jetzt in England eingeführt, als Deutschland-Start peilt Apple den Sommer 1995 an. Neben Newton-Besitzern sollen auch Windows-Anwender von der "eWorld"-Eröffnung profitieren.

MEDIEN

ID SOFTWARE

? "Doom 2" ist fertig – was kommt jetzt?

Es ist noch zu früh, um über unser nächstes Spiel "Quake" zu sprechen. Nur eins: "Quake" wird für "Doom", was "Doom" für "Wolfenstein 3D" war.

? Habt Ihr "Doom 2" oder "Quake" für den Atari Jaguar in Planung? Oder sind sogar Jaguar-only Spiele in Arbeit?

Ob "Doom 2" für Ataris 64-Bitter entwickelt wird, hängt davon ab, ob die PC-User die Fortsetzung mögen. Unsere Planung sieht vor, daß "Quake" auch für einige Konsolen erscheinen wird – aber das ist noch nicht sicher.

? Welche Maschine ist Deiner Meinung nach besser: Der PC oder Ataris 64-Bit-Maschine?

Solange es der Jaguar mit einem Standard-PC aufnehmen kann, unterstütze und mag ich beide. Und Ataris Konsole kann das! Besonders die Multiplayer-Fähigkeit des Jaguars ist interessant.

? Habt Ihr mit Imagineer bei der Konvertierung von „Wolfenstein 3D" zusammengearbeitet? Denn diese Version ist mit Sicherheit die schlechteste.

Der Verlust der Spielbarkeit war nicht Imagineers, sondern Nintendos Fehler; sowohl in Bezug auf die lausige Taktfrequenz der Konsole, als auch in Hinsicht auf die inhaltliche Zensur. Die technische Umsetzung hätten auch wir nicht besser hinbekommen.

? Werdet Ihr nach der Jaguar-Version auch auf anderen exotischen Konsolen programmieren?

Wir beenden gerade "Doom" für den Jaguar und für Segas 32X. Mit anderen Herstellern stehen wir in Verhandlung.

? Magst Du eigentlich persönlich Splatter und Gore oder bist Du ein friedvoller Mensch mit sanftem Gemüt?

Ich liebe Gore – sowohl Filme, als auch Spiele und Comics – bin aber trotzdem ein friedliebender Mensch mit sanftem Gemüt. "People tell me that I am so laid back, they fear I may fall over!"

Das Gespräch mit IDs Jay Wilbur führte MAN!AC-Neuzugang Armin Medic

SEGA-GADGETS

Unauffällig und leise betritt Sega die ans Videospiel angrenzenden Multimedia-Märkte – und zieht sich mit Elektronik-Spielzeug für die Jüngsten die Kundschaft fürs nächste Jahrtausend heran. Neben einer Serie von LCD-Pocket-Spielen wird Sega in diesen Tagen den Kleinkinder-Computer „Pico" auf dem amerikanischen Markt einführen. Die bunte Edutainment-Konsole ist seit 1993 in Japan erhältlich und wurde dem amerikanischen Handel auf der Sommer-CES in Chicago vorgeführt. Das Pico wird an einen Fernseher angeschlossen und kostet in den USA zusammen mit einem Software-Titel umgerechnet 250 Mark. Für das Pico sollen ausschließlich Lernspiele und elektronische Bilderbücher erscheinen, die über ein Touchpad und fünf Knöpfe gesteuert werden. Während Pico auf erwachsene Käufer mit Kindern im Vorschul-Alter zielt, ist Segas „IR 7000" für Jugendliche mit eigenen Geldreserven bestimmt. Das „IR 7000" ist ein Mini-Palmtop, das Infrarot-Meldungen zu einem anderen Sega-Organizer "funkt", sowie Daten, Telefonnummern und Terminpläne verwalten kann. Spezielle Spiele für die Hardware und der kleine LCD-Bildschirm des IR 7000 sind geplant – laut Sega sollen sogar Titel erscheinen, bei denen man über eine größere Distanz (und ohne Link-Kabel) gegen einen Kumpel antreten kann. Ob und wann „Pico", „IR 7000" und anderes High-Tech-Spielzeug („Beamer"-Infrarot-Kommunikatoren und ein Spiel mit leuchtendem „Pod") auch in Deutschland erscheinen, ist noch nicht bekannt.

NINTENDO ONLINE

wenn Sie doch angekündigt haben, daß jeder Titel über 100 MBit groß sein wird?

Peter: Laß uns zuerst Deine zweite Frage beantworten: Die Ultra-64-Module werden eine neuentwickelte ROM-Technologie nützen, die uns den geplanten Verkaufspreis ermöglicht. In Hinsicht auf die Modul-Knappheit kann ich nur bestätigen, daß wegen DKC mit seinen beiden 16 MBit-Chips insgesamt zwölf Millionen 16-MBit-Bausteine innerhalb von 30 Tagen produziert werden.

? Ich bin Programmierer und frage mich, was für Werkzeuge die Nintendo-Entwickler benutzen. Ist die Software frei erhältlich oder eine spezielle Nintendo-Programmiersprache?

Mr. A: Wir benützen spezielle Entwicklungssysteme und Assembler, die leider nicht frei erhältlich sind.

? Warum werden in Japan erfolgreiche Spiele wie „Dragon ball Z" und Teile der „Final Fantasy"-Serie nicht in Amerika veröffentlicht? Können wir nicht eine Petition einreichen, damit solche Module auch hier erscheinen?

Peter: Das Rollenspiel-Genre befindet sich außerhalb Japans noch in einem frühen Entwicklungsstadium. Die beste Petition für Dich und Deine Freunde wäre es, wenn Ihr mehr Spiele wie z.B. „Illusion of Gaia" kaufen würdet.

? Was ist eigentlich aus dem Super Nintendo CD-ROM geworden?

Howard: Sobald auf diesem Medium bessere Spiele realisiert werden können, wird Nintendo mit einem CD-ROM bereit sein.

? „Uniracers" und andere kommende Spiele, werden dieselbe Technik wie DKC benutzen. Erreichen diese Titel auch die Spielbarkeit von Donkey Kong?

Howard: Ja, denn unsere Erfahrungen mit Donkey Kong haben uns neue Möglichkeiten in Sachen Grafik und Spielbarkeit eröffnet. Bisher habt Ihr noch nicht viel gesehen...

? Was ist eigentlich „ACM" und wie konnten die Designer damit so realistische Helden erzeugen?

Mr. A: ACM, Advanced Computer Modeling, ist die Möglichkeit, 3D-Modelle zu erzeugen, ihre Bewegungen einzufangen, Texturen zu ergänzen, Raytracing anzuwenden und die Grafik dann ins Super-Nintendo-Format zu konvertieren.

? Planen Sie auch ein Mario-Spiel mit ACM-Technik zu veröffentlichen?

Peter: Wahrscheinlich werden wir ACM für alle Spiele-Genres, inklusive eines neuen Mario-Titels, einsetzen. Momentan haben wir 12 Spiele mit dieser Technik in der Entwicklung.

? Ist Ihr Auftritt im Cyberspace ein Hinweis auf zukünftige Online-Dienste von Nintendo?

Howard: Wir planen mit Sicherheit, uns noch mehr im Cyberspace zu engagieren.

? Sie haben bisher nur Nintendo-Spiele mit ACM-Technik erwähnt. Werden Sie die Technologie auch an andere Hersteller lizensieren?

Howard: Ja – mehr dazu auf der CES im Januar!

Das Gespräch endet mit der Ankündigung einer OnLine-Konferenz mit den DKC-Entwicklern am 8. November. MAN!AC war für Euch dabei – mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

46. FRANKFURTER BUCHMESSE

MEDIEN

DIE SOFTE VERSUCHUNG



Vom Highway-Fieber wird die Buch-Branche noch nicht geschüttelt. Eher bedächtig testen die Verlage mit den neuesten Errungenschaften der Kommunikations-Technologie. Traditionelle Softwarefirmen sind auf der Überholspur.

Besucher, die auf der 49. Buchausstellung in Frankfurt eine Großinvasion interaktiver Medien erwartet hatten, wurden enttäuscht. In einer für elektronische Publikationen reservierten Halle präesentierte neben Größen wie Philips, Microsoft und Bertelsmann kaum ein ambitionierter Neueinsteiger seine Produkte. Eine gemeinsame Marschrichtung hatten die Unternehmen, die sich hier im Randbereich des Bücher-Festivals plazierten, ebenfalls noch nicht. Man orientiert, sucht nach Partnern und nach Inhalten, die sich auf CD-ROM vermitteln lassen.

Mit drei Labels kreist Telemedia den neuen Markt ein: „Red Balloon" deckt die Computerspiele und Musik-Titel (und die entsprechenden Outlets) ab, die „Kid"-Variante liefert Edutainment-Programme für 4 bis 12jährige Kids. „Telemedia Interactive Software" (Special-Interest-CD-ROMs für verschiedene Altersgruppen) wird schließlich primär über den Buchhandel vertrieben. Im Telemedia-Management findet man auch Willi Carnincke, Ex-Atari und schon vor Jahren bei Ariola beschäftigt. Das Mammut-Rollenspiel "Ambermoon", das letzte Projekt der von ihm geführten Softwarefirma Thalion, hat er in Form einer CD-ROM-Konvertierung in das neue Aufgabengebiet miteingebracht. Die Telemedia-Verwandte „BMG Interactive Entertainment" vermarktet als Ariola-Tochter die Produkte der Firmen (teils ebenfalls BMG-Töchter) Crystal Dynamics (3DO und CD-ROM-Spiele), Rocket Science (Interactive Movies für PC-CD-ROM und Mega CD) sowie Ion (Interactive Music für Mac und PC-CD-ROM). Ein starkes Paket, das der Konzern seiner Tochter da geschnürt hat. Schafft es der Medienriese, seine vielfältigen Kräfte zu verbinden, hat er die stärksten Karten im Multimedia-Poker.

Mit drei Labels in den Zukunftsmarkt: Die Bertelsmann-Tochter Telemedia.





Edutainmet aus Frankreich und den USA: Bomico präsentierte "Tuneland" und andere Kinder-Programme.

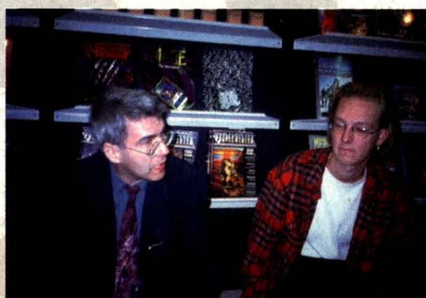
Für den Spieledistributor und -publisher Bomico war es ein guter Zug, ebenfalls einen geräumigen Stand in Frankfurt zu mieten. Bomico ließ den mächtigen Spiele-Katalog zu Hause und präsentierte sich als die Nummer 1 im jungen Edutainment-Bereich. Mit Sierra („King´s Quest", „Larry") und deren französischer Tochter Coktel hat Bomico die beiden fleißigsten Hersteller auf dem Sektor im Programm. Die Partnerschaft mit dem CD-Spezialisten Coktel brachte Bomico die „Adi"-Lernspielserie, die sich mit einem virtuellen Lehrer an Kinder zwischen 6 und 10 bzw., im Falle der „Junior"-Variante, von 4 bis 7 Jahren richtet. Für eine ähnliche Altersgruppe ist „Tuneland" interessant, ein interaktiver Spielplatz, den der amerikanische Entwickler 7th Level (MAN!AC 11/94) für MS-DOS- und Windows-PCs errichtete. Witzig interpretierte Kinderlieder, putzige Zeichentrick-Animation und die Stimme von Ron Williams (der schon Nintendo bei der Einführung ihres 16-Bitters unterstützte) sollen die Kids zum Entdecken und Experimentieren anregen. Am gleichen Stand ertappten wir Mario beim ersten Ausflug auf CD-ROM. Statt dauernd herumzuhüpfen, hilft das sprechende „Mario Teaches Typing" beim Umgang mit der Computer-Tastatur – wer will seine Jüngsten schon ohne handfeste Ausbildung in die Zukunft entlassen? Der neben „Sim Town" komplexeste Edutainment-Titel war ein leistungsfähiges Lern-Malprogramm der renommierten US-Firma Knowledge Adventure.

Am Stand der Ravensburger AG wurde ein frühes, schon sehr vielsprechendes Demo der Jugendbuch-Umsetzung „Das Aufklärungsbuch" gezeigt, das die Berliner Pixelpark GmbH im Auftrag des Verlages entwickelt. Ob die Endversion den Charme der beliebten Vorlage einfängt, läßt sich jedoch erst dann sagen, wenn diese Kooperation mit Burda im 2. Quartal 1995 erscheint.



Zum dritten Mal in Frankfurt: Philips präsentierte für das CDi u.a. die "Bertelsmann Enzyklopädie".

Obwohl sich zu den genannten Firmen auch traditionelle Software-Hersteller (u.a. Microsoft) gesellten, hielt sich die CD-Euphorie in Frankfurt in Grenzen. Während sich eine Minderheit der Verlage multimedial-geschäftig gibt, haben die meisten den digitalen Windhauch noch nicht gespürt. Daß sich der Bücherwald durch eine Welt der Displays ersetzen läßt, daran glaubt noch keiner. Ob die erwachsene Nintendo-Generation in zwanzig Jahren nicht anders denkt?



"...und Du quatschst mir nicht immer dazwischen, wenn ich von den alten Zeiten schwärme!" Science-Fantasy-Allrounder Werner Fuchs und sein Vertriebsleiter Robert Simon zeigten am FanPro-Stand Spiele und Modelle von FASA bis Bandai.





HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING



Optimal: Scart

Links seht Ihr eine 21polige Scart-Buchse. Über sie laufen die RGB- und Euro-AV-Signale Eurer Konsole. Manchmal ist sie auch mit Audio-Signalen belegt. Daneben gibt es eine 9polige Scart-Buchse, die optisch mit einer gewöhnlichen DIN-Buchse identisch ist, aber nur selten eingesetzt wird.

Vielseitig: AV-Cinch



Rechts seht Ihr eine AV-Buchse, bei der der rechte und linke Audio-Kanal getrennt sind (Stereo). Es existieren auch AV-Buchsen mit nur einem Audio-Kanal (Mono).
Die AV-Buchse kann im Gegensatz zur Scart-Buchse nur AV-Signale "verstehen" und wird von Video-Amateuren wegen ihrer Einfachheit gerne zum Nachvertonen verwendet. Aus der AV-Buchse hat sich die heute beliebte Euro-AV-Buchse entwickelt (siehe Kasten unten). Sie verteilt das gleiche Signal auf ebensoviele Pins, jedoch in Form einer 21poligen Scart-Buchse.

Kurz beantwortet: Eine PC Engine/Turbo Duo hat einen RGB-Ausgang. Um jedoch die volle Farbenpracht in guter Qualität zu genießen, empfehlen wir einen RGB-Color-Booster, der bei einschlägigen Fachhändlern (wie z.B. GT-Elektronik, Schweiz) erhältlich ist. Es ist nicht möglich, das Gerät an eine Video-Buchse (Antenneneingang) anzuschließen.

RGB vs. Scart



Aufgrund Eurer zahlreichen Briefe (Ein Leser klagte, daß er mit seinem schlecht auflösenden TV-Gerät "...nicht mehr in den Ausschnitt von Cammy sehen" könne!), greifen wir das Thema "RGB-Scart-Fernseher" noch einmal auf. Wer auch nach Lektüre dieser Know-How-Seite noch eine Frage zu dem Thema äußert, wird auf diesen Artikel verwiesen. Den Kästen entnehmt Ihr die Beschreibung der verschiedenen Begriffe, im Text erklären wir die näheren Zusammenhänge.
Heutzutage ist nahezu jeder Fernseher mit einer Euro-AV-Buchse ausgestattet. Dies ist eine 21-polige Scart-Buchse, die ein Euro-AV-Signal überträgt. Fast jede Euro-AV-Buchse kann auch ein RGB-Signal verarbeiten. Zumindest uns ist kein Fernseher bekannt, der trotz Euro-AV-Buchse nicht mit dem RGB-Signal klar kommt. Kennt Ihr einen, teilt uns bitte das Modell mit – der Gewinner erhält einen Gratis-Scart-Stecker!
Jeder Fernseher ohne Scart-Buchse ist nicht RGB-tauglich, da das RGB-Signal nur über diesen Weg in den Fernseher gelangen kann. Die Tatsache, daß einige Geräte das RGB-Signal auch über eine neunpolige Buchse empfangen, kann an dieser Stelle getrost vernachlässigt werden. Da uns mehrere Leser nach Fernsehgeräten gefragt haben, die RGB-Signale verarbeiten, nennen wir Euch zwei Beispiele und speziell für Gerald Schneider aus Metten die Extras: Für Leute mit einem kleinen Geldbeutel eignet sich der P 37-060 von Grundig, der auf Wunsch auch Videotext unterstützt. Er besitzt eine getönte 37-cm-Farbbildröhre (sichtbares Bild: 34 cm) mit Black Matrix. Habt Ihr etwas mehr Geld in der Tasche, könnt Ihr Euch einen Grundig M 70-781 IDTV leisten: Er hat eine 70-cm-Black Line S-Farbbildröhre (sichtbares Bild: 66 cm). Die Benutzerführung läuft natürlich über On-Screen-Display. Er hat zwei Euro-AV-Buchsen, eine AV-Cinch-Stereo-Buchse und einen S-Video-Eingang. Mit 100 Hz Bildfrequenz, digitalem Bildspeicher, Rauschreduzierung und Stereo-Ton (2x25 Watt Musikleistung) bleiben jedem Normalsterblichen keine Wünsche mehr offen. Wollt Ihr jedoch wegen der brillanten Bilddarstellung einen Computer-Monitor, empfehlen wir einen gewöhnlichen Amiga-Monitor von Commodore (37 cm), der wahlweise mit Stereo-Sound ausgerüstet ist. Mit dem Monitor alleine könnt Ihr jedoch nicht fernsehen und besondere Extras sind an ihm auch nicht zu finden.

Das RGB-Signal:

Das RGB-Signal gelangt normalerweise durch eine 21polige Scart-Buchse in den Ferseher (viele Computer-Monitore kann man auch über eine achtpolige Scart-Buchse ansprechen). Dabei wird nicht jeder der 21 Pins genutzt: Das Signal wird in seine Grundbestandteile zerlegt, so haben die Farben Rot, Gelb und Blau je eine eigene Leitung. Hinzu kommen der rechte und linke Audiokanal. Durch die Aufteilung bleibt jedes Signal unbeeinflußt und wird von keinem anderen gestört. Das führt zu einer vergleichsweise exzellenten Bildqualität.

Das Euro-AV-Signal:

Genau wie das RGB-Signal benötigt das Euro-AV-Signal eine 21polige Scart-Buchse. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um eine europäische Norm. Das Euro-AV-Signal nützt die 21 Pins kaum: Wie eine ganz normale AV-Cinch-Buchse beschränkt es sich lediglich auf die drei Kanäle Video, Audio links und Audio rechts. Ihr erreicht damit eine geringfügig bessere Qualität als mit dem normalen Antennenkabel, jedoch eine wesentlich schlechtere als via RGB-Anschluß. Das Euro-AV-Signal "versteht" jeder Fernseher mit 21-poliger Scart Buchse.

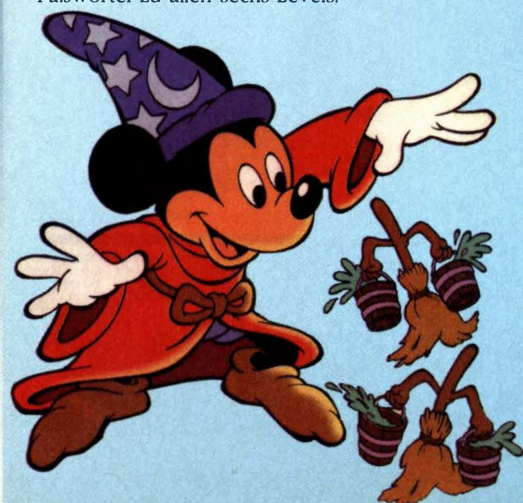
LAST RESORT

500 Mark kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:
Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Mickey & Minnie: Great Circus Mistery



Capcoms neues Heldenpaar heißt Mickey & Minnie. Leider könnt Ihr das neue Disney-Abenteuer zur Zeit nur auf der amerikanischen Ausgabe des Super Nintendo spielen (Deutschland-Start: Anfang '95). Habt Ihr Euch die Import-Version schon besorgt, verraten wir Euch nebenan die Paßwörter zu allen sechs Levels.



Level 1

Level 2

Level 3

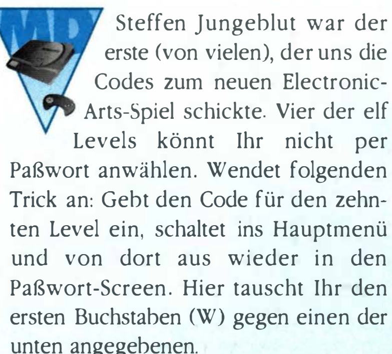
Level 4

Level 5

Level 6



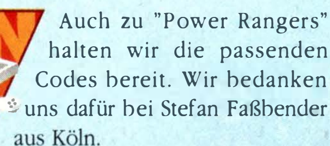
Urban Strike



Steffen Jungeblut war der erste (von vielen), der uns die Codes zum neuen Electronic-Arts-Spiel schickte. Vier der elf Levels könnt Ihr nicht per Paßwort anwählen. Wendet folgenden Trick an: Gebt den Code für den zehnten Level ein, schaltet ins Hauptmenü und von dort aus wieder in den Paßwort-Screen. Hier tauscht Ihr den ersten Buchstaben (W) gegen einen der unten angegebenen.

Level 2	CRPFY9HPYNT
Level 3	(Z)
Level 4	9GDM4NGBTFG
Level 5	NBVYB74SGR6
Level 6	(H)
Level 7	L67YN3J79G9
Level 8	GPVTFKZ9PVX
Level 9	(B)
Level 10	W7FYDP7VHWG
Level 11	(D)

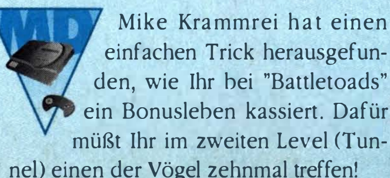
Power Rangers



Auch zu "Power Rangers" halten wir die passenden Codes bereit. Wir bedanken uns dafür bei Stefan Faßbender aus Köln.

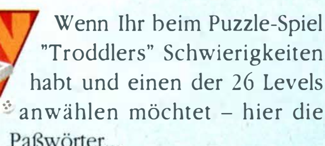
Level 2	3 8 4 7
Level 3	5 1 1 3
Level 4	3 9 0 4
Level 5	1 9 7 0
Level 6	8 6 2 4
Level 7	2 5 9 6
Extra 1	0 4 1 1
Extra 2	1 0 0 7
Extra 3	1 2 1 2

Battletoads



Mike Krammrei hat einen einfachen Trick herausgefunden, wie Ihr bei "Battletoads" ein Bonusleben kassiert. Dafür müßt Ihr im zweiten Level (Tunnel) einen der Vögel zehnmal treffen!

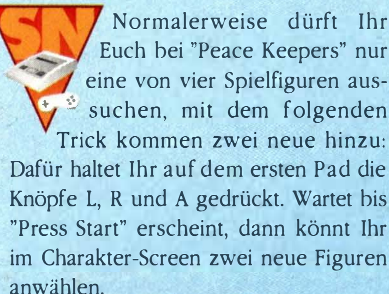
Troddlers



Wenn Ihr beim Puzzle-Spiel "Troddlers" Schwierigkeiten habt und einen der 26 Levels anwählen möchtet – hier die Paßwörter...

Level 1	B L D T
Level 2	N S W T
Level 3	P Y R M D
Level 4	C L R T
Level 5	S P H N X
Level 6	Q R T T
Level 7	C N T R N
Level 8	R D G M S
Level 9	C R S S D
Level 10	S K P R N D
Level 11	P C K D P
Level 12	P L L R S
Level 13	B Z Z Z Z Z
Level 14	F V R W S
Level 15	T G H T T M
Level 16	S Y N
Level 17	T W T R B S
Level 18	D N T M X
Level 19	H L P M T
Level 20	H N M S
Level 21	N P R B L M
Level 22	T R S R S
Level 23	S T R R M
Level 24	P N D D W N
Level 25	T C H N
Level 26	N N N

Peace Keepers

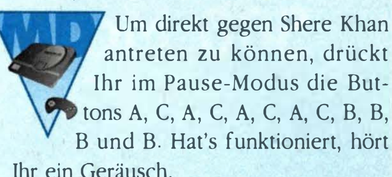


Normalerweise dürft Ihr Euch bei "Peace Keepers" nur eine von vier Spielfiguren aussuchen, mit dem folgenden Trick kommen zwei neue hinzu: Dafür haltet Ihr auf dem ersten Pad die Knöpfe L, R und A gedrückt. Wartet bis "Press Start" erscheint, dann könnt Ihr im Charakter-Screen zwei neue Figuren anwählen.

L + R + A



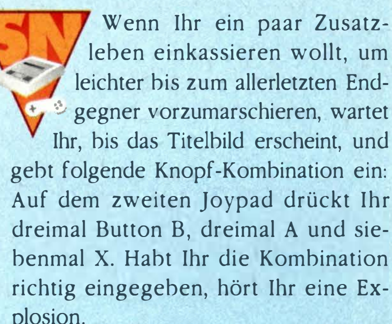
Jungle Book



Um direkt gegen Shere Khan antreten zu können, drückt Ihr im Pause-Modus die Buttons A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B und B. Hat's funktioniert, hört Ihr ein Geräusch.

A C A C A C A C B B B B

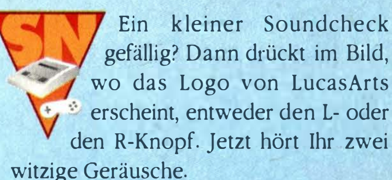
Tournament Fighters



Wenn Ihr ein paar Zusatzleben einkassieren wollt, um leichter bis zum allerletzten Endgegner vorzumarschieren, wartet Ihr, bis das Titelbild erscheint, und gebt folgende Knopf-Kombination ein: Auf dem zweiten Joypad drückt Ihr dreimal Button B, dreimal A und siebenmal X. Habt Ihr die Kombination richtig eingegeben, hört Ihr eine Explosion.

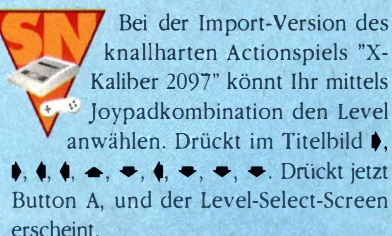
B B B A A A X X X X X X X

Zombies



Ein kleiner Soundcheck gefällig? Dann drückt im Bild, wo das Logo von LucasArts erscheint, entweder den L- oder den R-Knopf. Jetzt hört Ihr zwei witzige Geräusche.

X-Kaliber



Bei der Import-Version des knallharten Actionspiels "X-Kaliber 2097" könnt Ihr mittels Joypadkombination den Level anwählen. Drückt im Titelbild ▶, ▶, ◀, ◀, ▲, ▼, ◀, ▼, ▼, ▼. Drückt jetzt Button A, und der Level-Select-Screen erscheint.

▶ ▶ ◀ ◀ ▲ ▼ ◀ ▼ ▼ ▼ A

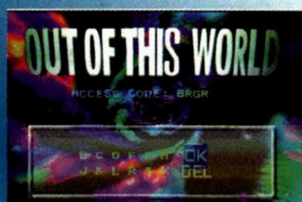


Out of this World



In der 3DO-Variante von Lester Chaykins Reise ist ein geheimes Spiel versteckt. Wenn Ihr "Stalagtites", eine Art Break-Out, spielen wollt, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:

BRGR

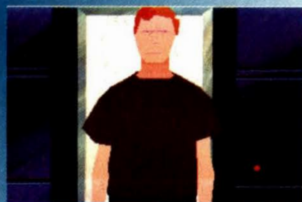






Ein witziges (!?) Cartoon-Bild aus den Pinseln der beiden Chefgrafiker erscheint, wenn Ihr während des "Out of this World"-Vorspanns L und R drückt, bis der Bildschirm "Start/Options" erscheint.

L + R





Double Dragon 5



Obwohl wir den fünften Teil der Serie um die Gebrüder Lee gerade erst getestet haben, kennen wir schon einen witzigen Cheat: Um mit einem der Boß-Charaktere anzutreten, drückt Ihr im Hauptmenü die Buttons L, R, ▲, L, L, ▼, R, R und START.

L R ▲ L L ▼ R R START



Stellar-Fire



In diesem 3-D-Actionspiel haben die Designer einen nützlichen Level-Skipper eingebaut. Im Options-Menü haltet Ihr die Buttons A, C und START gedrückt. Drückt Ihr das Joypadkreuz nun nach ▲, springt Ihr einen Level weiter. Wollt Ihr das Ende des Spiels sehen, müßt Ihr siebenmal ▲ drücken.

A + C + START , ▲

Pac in Time



In der nächsten Ausgabe verraten wir Euch vermutlich alle Paßwörter zum neuen Pac-Man-Spiel, diesmal eines vorab:

SMPSN





Jungle Book



Auch für die Super-Nintendo-Anhänger haben wir einen Cheat zum Dschungelbuch-Modul parat. Startet das Spiel und drückt Pause. Jetzt gebt Ihr die Tastenkombination A, B, B, A, A, B, B und A ein. Hat's funktioniert, hört Ihr ein Lachen. Spielt Ihr weiter, habt Ihr zehn Sekunden Zeit dazubekommen. Der Trick funktioniert so oft Ihr wollt.

A B B A A B B A

Auch eine Levelanwahl haben wir für Euch herausgefunden. Sobald das Virgin-Logo erscheint, drückt Ihr die Kombination ▲, ▲, ▲, B, B, Y, Y, SELECT, ▲, ▼, ◀, ▶, B, ▲, Y, ◀, SELECT und ▼. Habt Ihr den Code richtig eingegeben, ertönt ein Geräusch. Im Options-Menü findet Ihr nun den Punkt "Level".

▲ ▲ ▲ B B Y Y SELECT
▲ ▼ ◀ ▶ B ▲ Y ◀ SELECT ▼

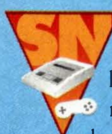
Tom & Jerry



Für Kater Tom haben wir einen nützlichen Cheat zum Überspringen der Levels ausgeknobelt. Um ihn anzuwenden, beginnt Ihr das Spiel ganz normal und drückt START (der Pause-Modus wird aktiviert). Danach betätigt Ihr die Knöpfe L, X, A, Y, Y, B und R auf dem ersten Controller. Sobald Ihr wieder START drückt, geht's im nächsten Level weiter.

START L X A Y Y B R START

Lester the Unlikely



"Lester" ist zwar noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich (wird vermutlich auch nicht von einem hiesigen Distributor eingeführt), trotzdem haben wir für alle Import-Freaks einen kleinen Cheat parat: Um einen der heimtückischen Stationen von Lesters Reise zu überspringen, drückt Ihr im Titelbild immer wieder auf Button X, kurze Zeit später auch auf Y. Drückt die beiden Knöpfe so lange, bis ein kleines Menü erscheint – hier könnt Ihr jeden Level einzeln anwählen.

NEXT 1 95 TIME

MAN!AC NO. 1 ERSCHEINT AM 7.12.94

Nintendo schlägt zurück: Killer Instinct

Vorbei ist die Zeit des Gewalt-Tabus: Um die kommende Konsolen-Schlacht als Sieger zu überstehen, erschufen Nintendo und Rare ("Donkey Kong Country") ein Prügelspiel der härtesten Sorte. Wir haben's gespielt.

Superhelden-Schock

Werden wir jemals eine stilgerechte Comic-Umsetzung erleben? Nach dumpfen Jump'n'Runs und Prügeleien, an denen nur der Name an ein Superhelden-Vorbild erinnert, kommt nun die nächste Welle der Marvel-, DC- und Dark-Horse-Lizenzen. MAN!AC präsentiert die besten Superhelden, ihre Welt, und was die Spielehersteller daraus machen. Unter anderem mit dabei: Capcoms "X-Men" und "The Punisher", "Justice League" von Sunsoft und Acclaims "Wolverine" – der gutgelaunte Herr im Bild rechts.



Best of '94

Das war ein guter Jahrgang: Spiele wie "Virtua Racing" und "Stunt Race FX", "Super Street Fighter 2", "Earthworm Jim" und "Super Metroid" machten 1994 zum Super-Wahljahr. Dennoch haben wir uns entschieden: Die Creme de la Creme findet Ihr – säuberlich nach Spieletyp geordnet – in MAN!AC 1/95.



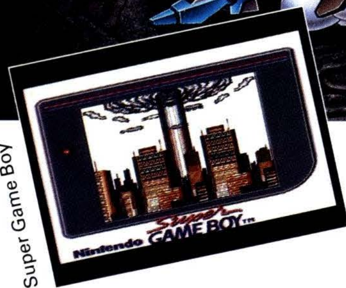
BIG MOUTH

Für Segas Mega 32X erscheint Anfang nächsten Jahres eine aufgemotzte "Super Street Fighter 2"-Version. ### LucasArts' "Indiana Jones"-Umsetzung (gerade für Super Nintendo erschienen und mit 79% getestet) soll demnächst auch fürs Mega Drive auf den Markt kommen. ### Shiny Entertainment arbeitet bereits an der Fortsetzung von "Earthworm Jim". Geplanter Veröffentlichungstermin: Weihnachten '95 für 16-Bitter. ### Das neue Super-Nintendo-"Parodius" von Konami ist in Japan erhältlich. Man munkelt, daß der Spielautomat (siehe MAN!AC 8/94) originalgetreu und technisch brillant adaptiert wurde.



KARSTADT

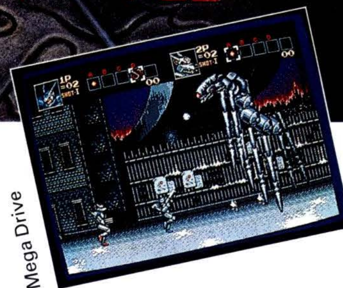
Gut einkaufen
schöner leben



Super Game Boy



Mega Drive



Mega Drive

Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

.MAN!AC 10/94 schreibt:
„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Aktionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector" wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt."

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector"-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Volle Farbunterstützung mit Super GAME BOY

DM 69,95

NEU!





DM 129,95

NEU!





KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

F&P 94/236